
PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS Vita • PSP • DSi • 3DS
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
Nº 247
HOBBY CONSOLAS
PRIMEROS DETALLES
HALO 4
¡Vuelve el Jefe Maestro!
¡PÓSTER DOBLE!
• Street Fighter x Tekken
• Assassin's Creed III
SORTEO
3DS +10 JUEGOS
¡EXCLUSIVA!
ASSASSIN'S CREED III
Nuevo protagonista, nueva época
¡¡Te lo contamos todo sobre él!!
Guía Completa
MASS EFFECT 3
¡AVALANCHA DE JUEGAZOS!
• Kid Icarus Uprising
• Medal of Honor
• MGS Snake Eater
• Kinect Star Wars
• Street Fighter x Tekken
• Pandora's Tower
• Ninja Gaiden 3
• FIFA Street
• Prototype 2
• Pandora's Tower
• Syndicate
• I am alive...





EDITORIAL

BIENVENIDOS



MANUEL DEL CAMPO



Asesinos en el tiempo

Ya está anunciado *Assassin´s Creed III*. Y en Hobby Consolas, como no podía ser de otra forma, te ofrecemos la información más completa y exclusiva. Los fans del juego estamos encantados de que por fin la saga haya dado un salto contundente tras exprimir las historias de Altair y Ezio. Y tras muchos rumores y especulaciones, ya tenemos nuevo protagonista y nueva época.

Buena idea esta de que una saga vaya dando saltos en el tiempo. En una de mis últimas entradas de mi blog de **Hobbynews.es**, hablaba de la cantidad de secuelas que nos esperan para estos próximos meses, algunas muy esperadas como esta de Ubisoft o las de *Resident Evil*, *Halo* y *GTA*. Pero *Assassin´s* cuenta con la ventaja de proponer paseos temporales, toda una invitación para dejar volar nuestra imaginación.

Finalmente ha sido la Guerra de la Independencia americana. Pero podía haber sido Egipto (como se especuló durante mucho tiempo), la Revolución Francesa o la 1ª Guerra Mundial (no os perdáis, por cierto, el Sensor de este mes). Desde luego, hay que felicitar a quien tuviera la genial idea de desarrollar un argumento que nos permita visitar épocas clave de nuestra Historia. Ellos van a tener justificación para lanzar tantas entregas como deseen, y nosotros podremos cumplir ese eterno sueño de viajar en el tiempo.

Y ahí está la clave. En que por mucho alarde técnico y mucha promoción que se haga, sin una buena historia detrás que nos atrape, es difícil que nos conquisten.

Síguenos en **HobbyNews.es**

Toda la actualidad de los videojuegos: Noticias, vídeos, reportajes... ¡y sigue los blogs de la redacción de Hobby!

www.hobbynews.es

Síguenos en **facebook**

házte fan en nuestra página:

www.facebook.com/hobbyconsolas

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector

Una labor admirable. Este mes he podido conocer de cerca la estupenda labor de Juegaterapia, una asociación que lleva consolas y juegos a los niños con cáncer. Para seguir adelante necesitan la ayuda de jugones como nosotros. Leed el reportaje que publicamos y seguro que os animáis a aportar vuestro granito de arena.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe

Tu querida presencia es el título de una canción cubana dedicada al Che Guevara. Pero yo se la voy a cantar a otro comandante: a Shepard, que me está haciendo disfrutar como loco en *Mass Effect 3*. Mientras tanto, sigo con el rabillo del ojo las evoluciones del Jefe Maestro en *Halo 4*... está visto que el espacio no es un lugar seguro.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección

Sordera online. Estaba deseando probar el online de *Street Fighter x Tekken*. Al iniciarlo, pensaba que tenía cerumen en la oreja, porque el sonido subía y bajaba a lo loco. Resulta que a los de Capcom se les había pasado optimizar el netcode y claro, el sonido petardea. Pero de meter 12 personajes DLC en el disco sí se acordaron...

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 247. ABRIL 2

6 El Sensor
14 Noticias
26 Big in Japan
- 26 → Dead or Alive 5

32 Reportaje: Assassin´s Creed III
44 Reportaje: Halo 4
49 Novedades
- 50 → Mass Effect 3
- 56 → Kid Icarus Uprising
- 60 → FIFA Football
- 61 → Formula 1 2011
- 62 → Street Fighter x Tekken
- 64 → Resident Evil Op. Raccoon City
- 66 → Binary Domain
- 75 → FIFA Street
- 76 → Metal Gear Solid Snake Eater
- 78 → Syndicate
- 80 → Ninja Gaiden 3
- 82 → Mario & Sonic en los JJ.OO. 2012
- 83 → Mario Party 9
- 84 → Mass Effect Infiltrator
- 85 → Otros lanzamientos
- 86 → Juegos descargables
- 87 → Contenidos descargables

90 Los Mejores
96 Periféricos
98 Entrevista: Hironobu Sakaguchi
Nos encontramos en Londres con el creador de *Final Fantasy* para que nos hable de su trayectoria, su último juego *The Last Story* y mucho más.

100 Reportaje: Juegaterapia
Conoced esta inicativa solidaria. Vuestra afición favorita puede hacer felices a muchos niños enfermos de cáncer.

102 Retro Hobby
- 102 → Prince of Persia

104 Guía: Mass Effect 3
114 Teléfono Rojo
123 Preestrenos
- 124 → Prototype 2
- 126 → Dragon´s Dogma
- 128 → Pandora´s Tower
- 130 → Kinect Star Wars

132 Escaparate
138 Y el mes que viene

PÁGINA 32 REPORTAJE

¡Primeros datos en exclusiva! ASSASSIN'S CREED III

Ya hemos visto la tercera entrega de esta saga. Nuevo héroe, nueva época... ¡No te lo pierdas!



PÁGINA 44 REPORTAJE

Así será HALO 4

Viajamos a San Francisco para hablar con los creadores del juego con el que sueñan miles de fans de Xbox 360.



PÁGINA 14 NOTICIAS

¡Estalla la guerra!

Venimos del frente con la última información de los juegos bélicos.

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

BATTLEFIELD 3

PÁGINA 50 NOVEDAD Mass Effect 3

PÁGINA 84 NOVEDAD Mass Effect Infiltrator

PÁGINA 104 GUÍA COMPLETA Mass Effect 3

Un broche de oro para la trilogía de MASS EFFECT

Te contamos todo sobre la última misión del comandante Shepard. ¡El futuro de la Tierra está en tus manos!



PÁGINA 98 ENTREVISTA

Al habla con HIRONOBU SAKAGUCHI

Creó Final Fantasy y vuelve con The Last Story. El genio tiene mucho que contar.

TODOS LOS JUEGOS

PS3
- Assassin´s Creed III 32
- Battlefield 3 18
- Binary Domain 66
- DmC: Devil May Cry 22
- Dragon´s Dogma 126
- FIFA Street 75
- I am Alive 87
- Journey 87
- Mass Effect 3 ..... 50, 114
- M. of Honor Warfighter . 14
- Modern Warfare 3 18
- Motorstorm RC 87
- Ninja Gaiden 3 80
- Prototype 2 124
- Resident Evil Operation Raccoon City 64
- Saint Seiya: Batalla por el Santuario 85
- Sleeping Dogs 18
- Street Fighter x Tekken. 62
- Syndicate 78
- The Last of Us 20
- Twisted Metal 85
- UFC Undisputed 3 85
- Xcom Enemy Unknown 23

Xbox 360
- Alan Wake´s American Nightmare 86
- Assassin´s Creed III 32
- Battlefield 3 18
- Binary Domain 66
- DmC: Devil May Cry 22
- Dragon´s Dogma 124
- FIFA Street 75
- Halo 4 44
- I am Alive 87
- Kinect Star Wars 130
- Mass Effect 3 ..... 50, 114
- M. of Honor Warfighter . 14
- Modern Warfare 3 18
- Ninja Gaiden 3 80
- Prototype 2 124
- Resident Evil Operation Raccoon City 64
- Sleeping Dogs 18
- Street Fighter x Tekken. 62
- Syndicate 78
- The Last of Us 21
- UFC Undisputed 3 85
- Xcom Enemy Unknown 23

Wii
- Mario Party 9 83
- Pandora´s Tower 128

Wii U
- Assassin´s Creed III 32

3DS
- Kid Icarus: Of Myths and Monsters 87
- Kid Icarus: Uprising 56
- Mario & Sonic en los JJ.OO. Londres 2012 82
- Metal Gear Solid: Snake Eater 76

DS
- Inazuma Eleven 2 16

PS Vita
- FIFA Soccer 60
- Formula 1 2011 61
- Lumines 85
- Metal Gear Solid HD 23
- Motorstorm RC 87
- Rayman Origins 85
- Resistance: B. Skies 16
- Ridge Racer 85
- Touch My Katamari 85
- Unit 13 87

iOS/Android
- Mass Effect Infiltrator .. 84
- Zombie Panic in Wonderland 17

AÚN ES SECRETO, PERO LOS ASSASSINS HAN ESTADO SIEMPRE...

ASESINOS
A LO LARGO DE LA HISTORIA

Altaïr en las Cruzadas, Ezio Auditore en la Italia renacentista, y ahora Connor, en la Guerra de Independencia de los EE.UU. ¿Pensabais que a eso se reducía todo? No, amigos, hemos puesto en marcha una investigación y mirad lo que hemos descubierto...

2500 A.C.
El Egipto de los faraones

Algunos dicen que **las pirámides** fueron obra de extraterrestres. También es posible que fueran el legado de una antigua orden de asesinos que ha perdurado.

1625
La rendición de Breda

Velázquez inmortalizó esta victoria española en Flandes. Nunca sabremos si fue un triunfo del **general Spínola** o hubo otras fuerzas implicadas.

1492
El descubrimiento de América

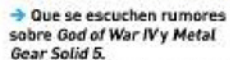
Cuando **Colón** puso pie en el Nuevo Mundo, entre los marineros que le acompañaban había más personajes que los hermanos Pinzón. Al fin y al cabo estábamos ante un nuevo territorio por explorar.

1969
El hombre en la Luna

Neil Armstrong fue el primer hombre en dar "un pequeño paso para el hombre y un gran paso para la humanidad", ¿o había alguien esperándole allí arriba?

MOLA

→ **Que mientras juego a Final Fantasy XIII-2, cuando mi abuela de 86 años ve a Noel en la pantalla diga: ¡qué guapo eres, chiquillo!**
La verdad es que, con ese peinado y esos ropajes, es aún más apuesto que los galanes que aparecen en Amar en Tiempos Revueltos. ¡Buen mozo!



→ **Que se escuchen rumores sobre *God of War IV* y *Metal Gear Solid 5*.**
Vale, eso es emocionante, pero nunca os fijáis en los insistentes rumores sobre un *Rapala Fisfhing 2*...

→ **Ganar la Liga con el Atleti en el *FIFA*, porque lo que es en la vida real...**
Veeenga, que ahora que tenéis al Cholo os va a ir rodado...

→ **Recuperar de repente las partidas de mi PS3 rota cuando no tenía esperanza.**
Nunca pierdas la esperanza, porque es algo muy hermoso. Casi tanto como una portada de Hobby Consolas.

→ **Que en *Asura´s Wrath*, el protagonista tenga seis brazos. ¡Eso sí que es dar una buena leche condensada!**
Además, puede montarse partidas multijugador él solo. ¡Menudo chollazo!

→ **Haber apostado con mi primo que en menos de un año sacarían otro *Assassin´s*. Ahora es mi criado personal.**
Qué tramposillo. Eso es casi como apostar a que mañana va a salir el sol otra vez...

→ **Que mi niño de dos años ojee vuestra revista mientras está concentrado en sus cosas.**
Esperamos que esa cara que pone sea por "sus cosas" y no por la impresión que le da la revista.

NO MOLA



→ **Que no exista Yen como personaje seleccionable en Soul Calibur V. Pero no pasa nada, me lo creo yo con el editor y... ¡hala! Gano a Heihachi y hasta me llevo un trofeo.**
Si es que no hay quien pueda con Yen. Por cierto, ¡vaya cresta!

→ **No poder crear "mods" para los juegos de consola.**
Vale, pero a cambio las consolas no se quedan colgadas, como los PC... Bueno, casi nunca, al menos.

→ **Que no se sepa la fecha para el *Animal Crossing 3D* que llevo esperando desde este otoño.**
Seguro que están plantando árboles en el juego y se les ha ido un poco la olla.

→ **Ir al quiosco y que no queden Hobby Consolas.**
Es que últimamente estamos más solicitados que el abogado de Urdangarín.

→ **Que la flecha del "no mola" esté hacia abajo.**
Bueno, la flecha azulita está hacia la derecha y de eso no te has quejado.

→ **La decepción que me llevé cuando me enteré de que *Ridge Racer* para Vita sólo traía cinco coches y tres circuitos por 30 euros.**
Perdona... ¡también traía una cajita muy mona para guardar el juego! Hay que saber ver el lado positivo de las cosas.



→ **Que, cuando estás a punto de alcanzar a Dimitri en *GTA IV*, la lancha no llegue a tiempo al helicóptero de Little Jacob y falles la misión.**
Entre eso y que no se le ve el pelo en GTA V, Niko tiene un mosqueo...

TU OPINIÓN CUENTA
Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas
Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demuestra que son colaboradores de Hobby Consolas.

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas
¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCION DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



La imagen

La cazazombis es real

Ya conocéis a Juliet, la pizpireta protagonista de Lollipop *Chainsaw*, ¿verdad? Pues bien, sus desarrolladores decidieron buscar una modelo de carne y hueso que la encarnara en imágenes promocionales. La ganadora ha sido Jessica Nigri, una "cosplayer" muy popular en Internet. Como podéis ver en esta foto el resultado es más que convincente.

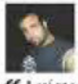
➔ ESTE MES EN FACEBOOK HABÉIS HABLADO DE...

Assassin´s Creed III

Draco Arcuengo
"Me han decepcionado. Yo soñaba con una ambientación en el Japón feudal. Mucho se lo tienen que currar para que lo compre"



Carlos Beiras
"La Revolución Americana también tiene buena pinta. Lo de Japón, nunca se sabe. Quizá en próximas entregas."



Iván Jesús Martín
"A mí me gustaría que el próximo juego de la saga se desarrollara en el futuro, en lugar de en el pasado."



Daniel Pérez
"¡Que lo hagan en España, en la época de Franco! Podía ser del bando republicano o viceversa, ja, ja."

Beat ´em ups clásicos

Fredy Delgado
"Pillé *Double Dragon* hace años en Xbox Live y me gustó mucho, pero se me hace demasiado corto."



Angel Martínez
"Tanto el *Final Fight* original como los *Streets of Rage* me gustaron por igual."



Roberto García
"A mí me gusta la saga *Streets of Rage*, pero mi favorito de ese genero es sin lugar a dudas *Guardian Heroes*."

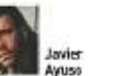
Lmi no Hibi
"Hay otro juego menos conocido que también habría que tener en consideración: *Cadillacs & Dinosaurs*."

Bayonetta vs Darksiders

Félix Sánchez
"*Bayonetta* es mucho más entretenido y visualmente me parece bastante mejor."



Rubén Gutiérrez
"*Darksiders* es un juego mucho más duradero y variado en comparación con el otro."

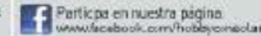


Javier Ayuso
"Yo he jugado a los dos y *Bayonetta* me parece demasiado caótico. *Darksiders* me gustó bastante más."



Carlos Blanquer
"*Darksiders* es un juegazo al estilo *Zelda* y *Bayonetta* me recuerda más a *Devil May Cry*."

TU OPINIÓN CUENTA Participa en esta sección escribiendo a: sensorhobbyconsolas@axelspringer.es



Participa en nuestra página www.facebook.com/hobbyconsolas

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro con igual dirección en la sección "El Sensor".

LA POLÉMICA

¿El catálogo inicial de PS Vita tiene suficiente calidad?





Sí



Javier Abad
Subdirector de Hobby Consolas

Muchos y algunos muy buenos

Que el lanzamiento de una consola venga acompañado por tantos juegos como le ha ocurrido a PS Vita es un éxito. Que entre ellos se cuelen algunas medianías me parece que estaba en todas las apuestas. Pero si "hurgamos" un poco con el dedo (por aquello de la pantalla táctil) encontramos juegazos del calibre de *Uncharted* y *Virtua Tennis*. No me gustan las comparaciones, pero otras consolas ni siquiera se han acercado a esto... y no miro a nadie. Seamos justos, hay calidad y cantidad de sobra.



No



Daniel Quesada
Jefe de Sección de Hobby Consolas



Menos tacto y más "chicha"

La consola me convence, pero como usuario que soy desde el día uno, encuentro que la gran mayoría de los títulos de lanzamiento están de relleno. No cargaré mucho las tintas con ese *Ridge Racer* a medio completar o el enésimo *Dynasty Warriors*, porque bastante daño se hacen ellos solos. Salvo honrosas (y escasas) excepciones, por ahora solo veo títulos sin identidad propia y que intentan justificar su paso a Vita con alguna función táctil "chorra". A ponerse las pilas en los próximos meses.



SUBEN

➔ **ASSASSIN´S CREED III**, que traslada la saga a la Guerra de Independencia de EE.UU. y por fin, con un nuevo protagonista, Connor.

➔ **LA FINANCIACIÓN** mediante donaciones que ha conseguido el estudio de Tim Schaffer para desarrollar su próxima aventura gráfica junto al gran Ron Gilbert.

➔ **MASS EFFECT 3** es el final apoteósico que se merecía esta gran saga de rol. ¡Y parece que habrá más secuelas!

➔ **JUEGATERAPIA** y su iniciativa solidaria para llevar videojuegos a niños enfermos y hacer más llevadero su tratamiento.

BAJAN

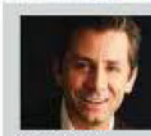
➔ **RIDGE RACER** para PS Vita es un juego muy caro para el contenido que incluye. ¡Y hay que pagar las descargas!

➔ **LA SALIDA DE PETER MOLYNEUX** de Microsoft, que ha sido sustituido por Phil Harrison (ex de Sony).

➔ **LA DELICADA SITUACIÓN** de la cadena Game en Europa. Se rumorea que podría ser comprada por Gamestop.

➔ **LAS ESCASAS UNIDADES** de *Mass Effect 3* distribuidas en España, que hacen que conseguirlo sea casi imposible.

➔ ¡ASÍ SE HABLA!



Eric Hirshberg
Jefe editorial de Activision

"Nada indique que la saga *Call of Duty* está quemada. Es más, la participación de los jugores es mayor que nunca."



Masahiro Sakurai
Diseñador de *Kid Icarus Uprising*

"Miyamoto está en contra de que los jugadores elijan dificultad. Yo creo que han de tener gran libertad de decisión."



Toshihiro Nagoshi
Creador de *Yakuza* y *Super Monkey Ball*

"No creo que las consolas vayan a desaparecer, pero en un futuro distante quizá solo haya PCs y móviles."

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 29 DE FEBRERO — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Final Fantasy XII-2	(PS3)	-	1
2	COD Modern Warfare 3	(PS3)	1	4
3	Metal Gear Solid HD Col.	(PS3)	-	1
4	Uncharted El abismo...	(PSV)	-	1
5	Gran Turismo 5	(PS3)	-	1
6	Pro Evolution 2012	(PS3)	5	4
7	Uncharted 3	(PS3)	-	1
8	FIFA 12	(PS3)	2	4
9	Battlefield 3	(PS3)	7	2
10	Pro Evolution 2012	(PS2)	-	1





Metal Gear Solid HD Una recopilación imprescindible, tanto para los coleccionistas, como para aquellos que se perdieron alguna de las entregas (en PlayStation 2 o en PSP). Y además se ha puesto a la venta a un precio muy ajustado.



F.Fantasy XIII-2 Puede que el juego anterior os dejara cierto sabor agridulce, pero por las cifras de ventas, este os está encantando.

Por consolas



PS3
1 Final Fantasy XIII-2
2 COD Modern Warfare 3
3 MGS HD Collection
4 Gran Turismo 5
5 Pro Evolution 2012

XBOX 360
1 MGS HD Collection
2 Final Fantasy XIII-2
3 COD Modern Warfare 3
4 FIFA 12
5 Fallout New Vegas

Wii
1 Wii Party
2 Just Dance 3
3 Mario & Sonic JJ.OO.
4 Planet 51
5 Pro Evolution 2012

3DS
1 Mario Kart 7
2 Resident Evil Rev.
3 Super Mario 3D Land
4 Mario & Sonic JJ.OO.
5 Pro Evolution 2011

PS VITA
1 Uncharted
2 FIFA Football
3 Virtua Tennis 4
4 Little Deviants
5 Reality Fighters

PSP
1 Invizimals
2 Pro Evolution 2012
3 Gran Turismo
4 Sonic Rivals 2
5 God of War Ghost...

NDS
1 Inazuma Eleven
2 Pokémon Ed. Blanca
3 Dora y sus amigos...
4 Monster High
5 Pokémon Ed. Negra

PS2
1 Pro Evolution 2012
2 FIFA 12
3 GTA Trilogy
4 MGS 3 Snake Eater
5 GTA Vice City Stories

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 26 de febrero al 4 de marzo — Datos cedidos por MagicBox

1. One Piece Pirate Musou PS3
2. Mario & Sonic London 2012 3DS
3. Harvest Moon The Land of Origin 3DS
4. Great Battle Full Blast PSP
5. Theatrhythm: Final Fantasy 3DS
6. Mario Kart 7 3DS
7. Naruto Shippuden: Ultimate Ninja S. PS3
8. Monster Hunter 3G 3DS
9. Super Mario 3D Land 3DS
10. Tales of Heroes Twin Brave PSP



One Piece Pirate Musou El arrollador éxito de este juego de PS3 es una muestra de la excelente salud de la que goza el manga en el país del sol naciente. ¡Con Naruto en el séptimo lugar!

En EE.UU.

Del 25 de febrero al 3 de marzo — Datos cedidos por VGChartz

1. SSX Xbox 360
2. SSX PS3
3. Just Dance 3 Wii
4. Call of Duty Modern Warfare 3 Xbox 360
5. Shin Megami Tenshei: Devil Survivor 2 NDS
6. NBA 2K12 Xbox 360
7. Call of Duty Modern Warfare 3 PS3
8. Zumba Fitness Wii
9. UFC Undisputed 3 Xbox 360
10. Kinect Adventures Xbox 360



SSX. Esta saga de snowboard vuelve a las consolas cinco años después. Y parece que su nuevo aspecto le ha encantado a los jugones americanos, en sus dos versiones.

En Gran Bretaña

Del 3 de marzo al 10 de marzo — Datos cedidos por ELSPA

1. Mass Effect 3 PS3, Xbox 360
2. SSX PS3, Xbox 360
3. Street Fighter X Tekken PS3, Xbox 360
4. FIFA 12 PS3, Xbox 360
5. Mario Party 9 Wii
6. The Sims 3 PS3, Xbox 360
7. Mario & Sonic London 2012 Wii, 3DS
8. Call of Duty Modern Warfare 3 PS3, Xbox 360
9. Assassin´s Creed Revelations PS3, Xbox 360
10. Zumba Fitness Wii



Mass Effect 3. No sabemos si es por la calidad general del juego o porque Londres es uno de los escenarios más cuidados, pero ha conquistado a nuestros amigos ingleses.

La cifra

1.200.000



unidades de PS Vita se han vendido en todo el mundo desde su lanzamiento.

“ LA CAMPAÑA ESTARÁ ESCRITA POR AUTÉNTICOS VETERANOS DE GUERRA ”

PRIMEROS DATOS PS3 - XBOX 360

La otra cara de la guerra moderna

Así será Medal of Honor Warfighter, la segunda incursión de esta saga en un conflicto moderno, protagonizado por los operadores Tier I del ejército de los EE. UU.

Hace un par de años, Electronic Arts y el estudio Danger Close nos sorprendieron con un cambio de escenario: *Medal of Honor* pasó de la Segunda Guerra Mundial a desarrollarse en el Afganistán moderno. A finales de este año **los operadores Tier 1, los cuerpos especiales que protagonizaban el juego,** tendrán que participar en un nuevo conflicto, mucho más global.

Este "shooter" en primera persona (que aprovechará **el mismo motor gráfico de *Battlefield 3*, el Frostbite 2.0**) tendrá escenarios por todo el mundo, desde Filipinas a las costas de Somalia. Incluso se rumorea que podría tener un nivel en nuestro país (nosotros estamos cruzando los dedos por ello). Estas novedades no van a ser puramente estéticas, sino que nos obligarán a adaptarnos a distintas formas de combatir, según sea el entorno: urbano, selvático, pantanoso... todos los niveles **estarán conectados con situaciones reales**, para que en ningún momento se pierda credibilidad durante la campaña.

Otra de las inquietudes del equipo era mostrar el lado humano (y también heroico) de este tipo de operaciones. La historia, que se ha escrito con la colaboración de auténticos veteranos de guerra, tendrá también momentos para saber cómo sufren los familiares de las tropas.

Por último, el modo online va a sufrir una transformación importante. Mientras que en el juego anterior el multijugador corrió a cargo de un equipo distinto (DICE) en esta ocasión **se ha recurrido a gente de Danger Close, para que tenga más coherencia.** En este modo se enfrentarán SAS británicos, Delta, Navy Seals y equipos especiales de otros países como Alemania, Australia y Polonia. El juego saldrá el 23 de octubre. *

EL RITMO DE JUEGO será más rápido y variado, tratando de seguir los pasos de *Modern Warfare*.

LOS ESCENARIOS recrean lugares conectados a conflictos reales, como Filipinas o Somalia.

NOTICIAS BREVES



CALL OF DUTY EN CUALQUIER PARTE

Se anunció en el pasado E3, y Activison lo ha vuelto a confirmar, *Call of Duty* aparecerá también en PS Vita. Aún no se sabe si será un juego específico o una versión del título de PS3 y Xbox 360... ¿quizá el tan rumoreado *COD Black Ops 2* desarrollado por Treyarch?.



CONDUCCIÓN CON ESTILO ALTERNATIVO

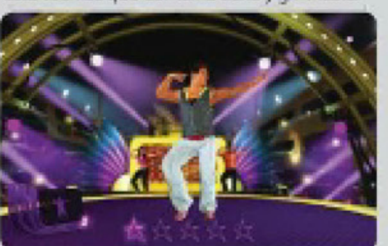
Microsoft y Turn 10 han anunciado el lanzamiento de una nueva franquicia de conducción: *Forza Horizon*. Se trata de un juego desarrollado por antiguos miembros de Bizarre (*Metropolis Street Racing*) y por los responsables de *GRID* y *Colin McRae*, que ofrecerá un estilo diferente de los *Forza* "tradicionales" y que se alternará con éstos en lanzamientos anuales.

BRUJERÍA (CON MOVE) EN TU CONSOLA

¿Os acordáis de *Sorcery*? El juego de hechicería con el que se presentó PS Move en el E3 de hace dos años. Pues ya está a punto de aparecer en nuestra consola, concretamente el próximo 23 de mayo, y lo hará con interesantes mejoras tanto en el apartado técnico como en el jugable.

EN FORMA CON ZUMBA FITNESS

Se acerca el verano, momento perfecto para mejorar nuestra figura con *Zumba Fitness 2* para Wii o *Zumba Fitness Rush* para Xbox 360 con Kinect, que incluyen nuevas rutinas de ejercicio basadas en esta técnica que combina baile y gimnasia.




en voz baja

por javier abad



→¿Qué tal, chicos? Me alegra teneros de nuevo por aquí para recibir vuestra dosis mensual de filtraciones y cotilleos varios. Comienzo hablando de **una patente que ha registrado Sony** para conectar a la consola una cámara que reconozca en 3D la posición y el movimiento del jugador. ¿A alguien más le recuerda esto a **Kinect**?

→**Microsoft**, por su parte, también está dando que hablar con su próxima consola. Dicen que **el nombre en clave** que usan para referirse a ella internamente es **Durango**, y también se rumorea que **no tendrá lector de discos**, lo que nos zambulliría en la era de las descargas digitales.

→¿**Un GTA para PS Vita?** Sería una fantástica noticia para los poseedores de la nueva portátil de Sony. **Su nombre podría ser Grand Theft Auto: Vice City Nights,** según apareció en una lista de productos de una cadena de tiendas online... que fue rápidamente retirada en cuanto el supuesto desliz comenzó a circular por todas partes.

→Y hablando de deslices, este que os traigo como broche final parece demasiado real como para no ser cierto. Esta foto de aquí abajo pertenece a la estantería de reservas de una tienda, y si os fijáis bien podéis adivinar dos títulos todavía no anunciados para 3DS: **Donkey Kong 3D** y **Super Smash Bros 3DS.** ¿Será que Nintendo tiene algún anuncio que hacernos?



¿Sabes qué...

consola tiene previsto recibir un nuevo lanzamiento el año que viene?

RESPUESTA EN LA PÁGINA 19 >>

YA DISPONIBLE **NINTENDO DS**

Un partido de fútbol... para salvar la Tierra

Llega a las tiendas en dos versiones diferentes el esperado Inazuma Eleven 2.

MARK EVANS, portero del Raimon tiene que hacer frente a las supertécnicas alienígenas.

¿De qué va esto? ¡Dejadnos pasar!

LA ACADEMIA ALIUS, unos aliens invasores que llegan a Japón para retar a sus equipos de fútbol.

La primera parte de Inazuma Eleven fue un éxito (muchos lo sitúan entre los mejores juegos de rol en DS) y su continuación no iba a ser menos. Han salido **dos versiones: *Ventisca Eterna*** (con Shawn como prota) y ***Tormenta de Fuego*** (con Axel), cada una, además, con 150 jugadores exclusivos.

Para cumplir con las expectativas la "plantilla" disponible alcanza los ¡1500 jugadores! que, junto a los entrañables personajes del Instituto Raimon se enfrentan a **una terrible amenaza: la Academia Alius.** Pueden parecer normales, pero se trata de unos alienígenas que pretenden someternos jugando fútbol.



Para ganarles emprendemos un viaje para reunir un equipo con los mejores jugadores de todo Japón. No faltan montones de **supertécnicas nuevas,** escenarios más variados, escenas cinemáticas alucinantes, **intercambio de jugadores** con los amigos y **partidos para 4 jugadores** en conexión local.

ANUNCIO **PS VITA**

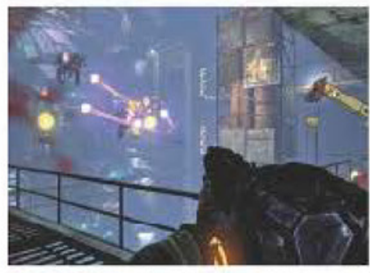
Resistiremos contra los aliens

Resistance Burning Skies llevará esta saga a la portátil esta misma primavera.

NihilisticSoftware ha tomado el relevo de Insomniac Games (los creadores de la saga para PlayStation 3) para brindarnos la nueva entrega de *Resistance*, un "shoot´em up" en primera persona que se ambientará en los Estados Unidos durante 1951, cuando las quimeras habían atacado la Tierra.

En la versión para PS Vita encarnamos a un bombero, Tom Riley, que debe recorrer los lugares más emblemáticos de Nueva York para deshacerse de los bichos extraterrestres y, de paso, rescatar a un grupo de supervivientes. Este título incluirá nuevas armas, que podremos mejorar (y seleccionar con la clásica rueda) y un frenético modo multijugador. Además, la pantalla táctil nos servirá para utilizar nuestro equipamiento secundario, lanzar granadas o golpear con el hacha antiincendios. *Resistance Burning Skies* llegará a las tiendas el próximo 30 de mayo.





LOS CONTROLES serán iguales que en PS3, con funciones adicionales para la pantalla táctil.

NOVEDAD **iOS**

Muertos vivientes en nuestros iPhone e iPad

El juego español Zombie Panic in Wonderland, de Wii a dispositivos Apple.

¿Os acordáis del simpático *Panic in Wonderland* desarrollado por Akaoni Studios? Pues resulta que ahora llega en versión Plus (con gráficos mejorados) a los dispositivos iOS. Podemos descargar el primer nivel de forma gratuita, y después comprar diferentes packs para conseguir nuevas armas, personajes y niveles. El desarrollo no ha variado: es un "shooter" en tercera persona, con toques de humor, y ahora cuenta con controles táctiles y un apartado visual mejorado. ¡No dejéis de probarlo!





USAMOS UN PUNTO DE MIRA para arrasar a los zombies que nos atacan.



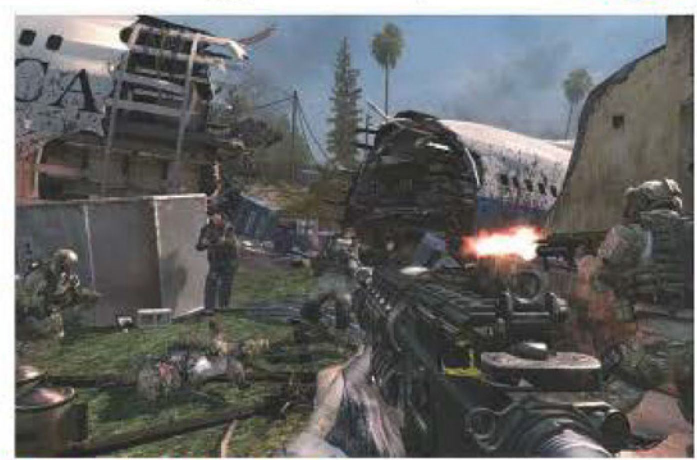
EL APARTADO TÉCNICO es más detallado y colorido que en Wii.



¡Super Nintendo!
Se trata de Nightmare Busters, un beat 'em up desarrollado por el estudio Super Fighter Team.

NUEVO CONTENIDO **PS3 XBOX 360**

Llegan los primeros niveles descargables para la guerra online

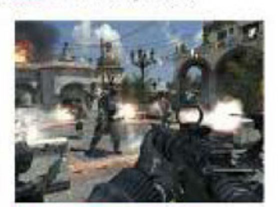

EL PACK DESCARGABLE DE MODERN WARFARE cuenta con cuatro mapas multijugador (Liberation, Piaza, Overwatch y Black Box) y dos niveles adicionales para jugar en el modo Operaciones Especiales.

Activision anuncia el primer contenido descargable para Modern Warfare 3, y EA contraataca con nuevos escenarios para Battlefield 3.

Si todavía no sois miembros de Elite (el servicio de pago de *Call of Duty*) esta es la primera vez que tendréis acceso a contenido adicional para *Modern Warfare 3*. El pack (que ya está disponible para Xbox 360, y pronto lo estará para PS3) consta de **cuatro escenarios online: Liberation**, ambientado en Central Park; **Piaza**, en un pequeño pueblo de Italia; **Black Box**, entre los restos del avión Air Force One; y **Overwatch**, en una azotea neoyorkina. También incluye **dos niveles adicionales** que podemos jugar en modo cooperativo. Por otro lado, en junio podremos hacernos con **Close Quarters para Battlefield 3,** un paquete formado por **cuatro mapas adicionales,** que comparten ambientación en escenarios pequeños de estilo urbano. Estos mapas aparecerán primero en PS3, y unas semanas más tarde se podrán descargar a través de Xbox Live. Está visto que aún nos queda mucha mili...


LOS CUATRO ESCENARIOS DE BATTLEFIELD 3 estarán construidos alrededor de pequeñas estancias, en las que podremos destruir casi cualquier cosa.


EL DLC DE BATTLEFIELD 3 llegará antes a PS3, al revés que *Call of Duty*.


EL RITMO DE DESCARGAS se va a mantener a lo largo de todo el año.

PRIMER CONTACTO **PS3 - XBOX 360**



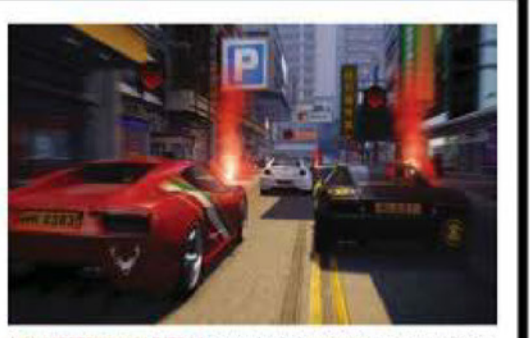
¿Quién teme a la mafia china?

Ya hemos probado la acción que nos espera en las peligrosas calles de Sleeping Dogs.

El mes pasado os dábamos los primeros detalles de *Sleeping Dogs*, una **aventura de acción urbana** que ahora lleva la firma de Square-Enix. Y decimos "ahora" porque lo que han hecho es retomar (y cambiar en gran parte) el desarrollo de *True Crime*, un proyecto que anteriormente corría a cargo de Activision.

Después de conocer su "renacimiento", esperábamos ansiosos la oportunidad de echar nuestra primera partida. De entrada, nos gustó la **cuidada ambientación**. El juego se desarrollará en Hong Kong, una **ciudad llena de vida** en cuyas calles encontraremos puestos callejeros donde comprar ítems que mejorarán nuestras habilidades en plan RPG.

LAS PELEAS CUERPO A CUERPO seguirán un estilo de artes marciales. Podremos rematar nuestros combos con violentos golpes finales.


LAS CARRERAS CALLEJERAS aprovecharán la experiencia de parte de los desarrolladores, que trabajaron antes en la saga *Need for Speed*.

Nuestro protagonista será un policía secreto que se infiltra en las peligrosas Triadas, y se enfrentará a misiones con un desarrollo variado. Nosotros probamos los **combates cuerpo a cuerpo**, con un estilo de artes marciales, y también **tiroteos** con un sistema típico de coberturas. Una persecución en moto y una **carrera de coches** al estilo *Need for Speed* completaron este primer contacto con un juego que llegará tras el verano.

NUEVOS DATOS PLAYSTATION 3

Drama y supervivencia después del apocalipsis

Descubrimos interesantes detalles sobre The Last of Us, un prometedor juego de supervivencia que está siendo desarrollado por Naughty Dog, creadores de *Uncharted* y *Jak and Daxter*.



JOEL estará dispuesto a hacer cualquier cosa para sobrevivir. Su manera de actuar contrastará con las reacciones de Ellie, la niña a la que protege.

En el documental Planet Earth, de la BBC, se ve el efecto que tiene un hongo cordyceps sobre las hormigas: primero altera su mente, y después es capaz de propagarse por toda la colonia y exterminarlas. Pues este hongo, que parece de ciencia ficción, ha servido como inspiración para **una catástrofe a la que se tendrá que enfrentar la humanidad** en *The Last of Us*. Esta aventura post apocalíptica estará ambientada veinte años después de la plaga, en Pitsburg, cuando la Tierra haya quedado dividida en **zonas de cuarentena y sectores libres, custodiados por el ejército.**

Los protagonistas del juego serán **Joel, un superviviente de unos 40 años** que ya ha perdido sus valores morales y está dispuesto a hacer cualquier cosa (será a quien controlemos), y **Ellie, una niña de 14 años,** muy inteligente, pero que no conoció "el mundo antiguo". Juntos tendrán que emprender el viaje hacia una de las zonas "libres", en una historia inspirada en La Carretera de Cormac McCarthy o en películas como Hijos de los hombres. A lo largo de nuestro camino, nos vamos a cruzar con **otros supervivientes, que no dudarán en atacarnos.**

En vez de usar el sistema de coberturas que hemos visto en *Uncharted*, los enfrentamientos serán más creíbles. Cuando saquemos un arma de fuego, **los enemigos se asustarán y correrán a esconderse,** nada de dispararnos de forma automática. Su comportamiento dependerá de cómo estén armados y de la cantidad de enemigos que haya. La Inteligencia Artificial será una de las claves de *The Last of US*, tanto en los aliados **(Ellie está constantemente ayudándonos, buscando cobertura y escondiéndose)** como en la actitud de los rivales.

De este modo, vamos a construir una relación emocional con los personajes que aparecen en el juego: nos tendremos que fiar de ellos, ya que no podemos darles órdenes. **Las secuencias de vídeo y las Q.T.E. interactivas también nos tocarán la fibra sensible,** con algunas situaciones muy duras. Para rematar esta sensación desoladora, la banda sonora estará a cargo de Gustavo Santaolalla, compositor de Amores Perros, Babel o Brokeback Mountain.

> “VAMOS A CONSTRUIR UNA RELACIÓN EMOCIONAL CON LOS PERSONAJES”

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de nuestros aliados y enemigos será una de las claves en este desarrollo post apocalíptico.



LOS PROTAGONISTAS serán Joel (un superviviente de unos 40 años al que controlamos) y Ellie, la niña de 14 años que pondrá el lado más sensible.

NOTICIAS



Visto así...

por Melissa

Besada por el fuego

A los lectores de Juego de Tronos esta expresión les resultará familiar: **las pelirrojas del otro lado del muro han sido bendecidas por los dioses y se considera que su compañía trae fortuna.** Hace no tanto era todo lo contrario, y si no que se lo pregunten a la joven Jane Eyre, protagonista de la novela de Charlotte Brontë, acusada por el hecho de tener melena pelirroja.

Desde la imaginativa Pipi Calzaslargas a la turgente Christina Hendricks de Mad Men, pasando por Jessica Rabbit o Rossy, la alocada Fraggel, se han ido ganando la fama de revoltosas, seductoras, divertidas...

Sea por su escasez (suponen solo un 2% de la población mundial), por su aspecto travieso o por su exotismo, lo cierto es que la encuesta que se hizo para elegir el aspecto físico de **la versión femenina de Shepard en *Mass Effect 3* llevó al resultado de que fuese pelirroja y de ojos verdes.** Si hubiesen hecho una encuesta para elegir el aspecto de un personaje masculino, ¿habríamos votado que fuese pelirrojo? Lo dudo, se me viene a la cabeza la imagen de Horatio con el cuello torcido en CSI Miami o el cantante de Simply Red con sus rizos al viento y no les veo dando palos embutidos en una armadura. ¿Cuál es vuestro pelirrojo favorito? Escribid a **melissa@axelspringer.com**.



¿PELIRROJOS al poder? Bueno, seguro que los hay más monos que Horatio.

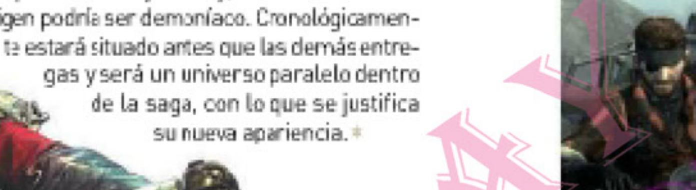
NUEVOS DATOS **PS3-XBOX 360**

El nuevo Devil May Cry por fin nos muestra sus armas

Así será DmC, que llegará a PS3 y Xbox 360 con nuevas armas: la espada Rebellion y las pistolas Ébano y Marfil con las que aniquilará a miles demonios sin despeinarse.

Capcom nos muestra los nuevos detalles sobre *DmC* con cuentagotas. No es de extrañar, porque desde que el estudio Ninja Theory (creadores de *Heavenly Sword* y *Enslaved*) comenzaron con el proyecto la polémica ha estado a la orden del día. Lo primero que llamó la atención, allá por el 2010, fue el nuevo diseño de Dante. Bueno, pues aunque parezca increíble el tema aún trae cola, y recientemente se ha acusado al director creativo del estudio de diseñar al protagonista a su imagen y semejanza. Lo que no pase en esta industria...

Capcom ha mostrado nuevos detalles sobre el personaje y las nuevas armas que le acompañarán en su lucha. Dante será un jovencito rebelde que ha pasado por todo tipo de orfanatos, casas de acogida y correccionales, mostrando una falta de respeto total por la autoridad. Mayor aún será su odio hacia los demonios que le han atormentado durante toda su vida. Para enfrentarse a ellos contará con la espada Rebellion, que le entregó su padre (Sparda) y con las pistolas Ebony & Ivory, misteriosas armas cuyo origen podría ser demoníaco. Cronológicamente estará situado antes que las demás entregas y será un universo paralelo dentro de la saga, con lo que se justifica su nueva apariencia.



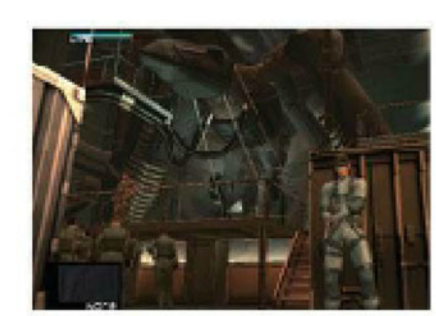


DANTE contará con la ayuda de la espada Rebellion y de las pistolas Ebony & Ivory, en su lucha contra las hordas de demonios que le saldrán al paso.

ANUNCIO **PS VITA**

Por fin le pondremos las manos encima a Snake

Metal Gear Solid HD llegará en verano a PS Vita aprovechando su pantalla táctil.



METAL GEAR 2: SONS OF LIBERTY nos pondrá en la piel de Snake y Raiden una vez más.



ASÍ DE ESPECTACULAR lucirá Snake en HD. ¡Qué ganas de verlo en la pantalla de Vita!

Siguiendo el ejemplo de PS3 y Xbox 360, Konami anuncia que en verano podremos jugar a dos de las mejores aventuras de Snake en la nueva portátil.

La mala noticia es que finalmente solo incluirá *Sons of Liberty* y *Snake Eater*, eliminando el *Peace Walker* de PSP. Eso sí, llegará en flamante HD, habrá trofeos y utilizará las funciones táctiles de Vita para hacer zoom en los tiroteos o cambiar de armas más intuitivamente, por ejemplo.

Además, podremos compartir datos de nuestra partida a PS3 usando la herramienta *transfarring*, ideada por Kojima, aunque desconocemos el propósito de este intercambio.

PRIMEROS DATOS **PS3-XBOX 360**

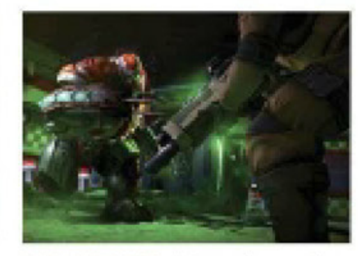
¿Liarse a tiros mola?: sí, pero con cabeza, hombre

Xcom Enemy Unknown llegará en otoño, con ganas de estrujarnos la "mollera".

Como el original (lanzado ya hace 18 años) será un juego de estrategia por turnos, aunque gráficamente más espectacular de lo habitual en su género. Tendremos que combinar las habilidades de nuestro pelotón para hacer frente a los aliens en entornos totalmente destructibles, mejorar sus habilidades o investigar en nuestra base para tener éxito.



SI UN SOLDADO MUERE no podremos resucitarle, así que mucho cuidadín.



CADA MIEMBRO del pelotón tendrá habilidades especiales en combate.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

ABRIL

PS3 - 360
DEVIL MAY CRY HD COLLECTION recopilará las aventuras clásicas de Dante con mejor look.

3 — **XBOX 360**
KINECT STAR WARS traerá el equilibrio a la Fuerza con un curioso recopilatorio de pruebas.

4 — **3DS**
RHYTHM THIEF Y EL MISTERIO DEL EMPERADOR EN EUROPA os va a hacer seguir su ritmo en más de 50 pruebas distintas.

12 — **PS3 - 360**
TOP GUN HARD LOCK recuperará la emoción de la película original. ¡A por ellos, Maverick!

13 — **Wii**
PANDORA´S TOWER se unirá a la racha de juegazos de rol que está recibiendo Wii últimamente. ¡A por él!

15 — **EVENTO**
IDEAME volverá a reunir a los mayores talentos creativos de nuestro país para que aporten sus ideas y proyectos.

17 — **XBOX 360**
THE WITCHER 2 demostró ser una joya en PC y ahora se va a mudar a tu 360.

PS VITA
UNRESTRICTED SUPREMACY MMA llenará de hematomas y sudor vuestras PS Vita. ¿Estáis preparados para las peleas más salvajes?

24 — **PS3 - 360**
PROTOTYPE 2 traerá de vuelta esa acción "bestiaja" que tan bien funcionó en la primera parte.

27 — **CINE**
LOS VENGADORES será el evento cinematográfico de la temporada. ¡Vengadores, reuníos!

MAYO

4 — **PS3 - 360**
SNIPER ELITE V2 será todo un regalo para todos los fans de la acción táctica.

10 — **PS3**
STARHAWK nos llevará al campo de batalla más futurista de PlayStation.

11-12-13 — **EVENTO**
EXPO MANGA celebrará el aniversario de Dragon Ball en España. ¡A la feria!

3DS
MARIO TENNIS OPEN logrará que el fontanero vuelva al "peloteo". ¿A quién vais a escoger?

25 — **PS3 - 360**
RISEN 2 va a lograr que os paséis "pirata" con vuestra consola.

PS3/360
DRAGON´S DOGMA ofrecerá rol y acción en un mundo abierto.

18 — **PS3 - 360**
MAX PAYNE 3 llegará después de una larga espera. ¡Bienvenido, Max!

24 — **PS3 - 360**
GHOST RECON FUTURE SOLDIER supone el retorno de la saga de Tom Clancy.

PS3
SORCERY repartirá magia a base de agitar nuestros Move. ¡Alakazam!

30 — **PS VITA**
RESISTANCE BURNING SKIES trasladará a los Quimera a Vita.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Inversion	PS3-360	8 de junio	•Metal Gear HD Collection	PS Vita	Verano	•Pokémon Ed. Blanca y Negra 2	DS	Otoño
•Steel Battalion Heavy Armor	Xbox 360	22 de Junio	•S.Monkey Ball Banana Splitz	PS Vita	Verano	•Street Fighter X Tekken	PS Vita	Otoño
•Darksiders II	PS3-360	29 de junio	•Bioshock Infinite	PS3-360	19 de Oct.	•The Last of Us	PS3	Otoño
•London 2012	PS3-Xbox 360	Junio	•Medal of Honor Warfighter	PS3-360	23 de Oct.	•Tomb Raider	PS3-360	Otoño
•Lollipop Chainsaw	PS3-360	Primavera	•Assassin´s Creed III	PS3-360	31 de Oct.	•X-Com Enemy Unknown	PS3-360	Otoño
•Mortal Kombat	PS Vita	Primavera	•Resident Evil 6	PS3-360	20 de nov.	•Zone of the Enders HD Col.	PS3-360	Otoño
•Spec Ops The Line	PS3-360	Primavera	•Aliens Colonial Marines	PS3-360	Otoño	•Bioshock Infinite	PS3-360	2012
•Anarchy Reigns	PS3-360	6 de julio	•Call of Duty	PS Vita	Otoño	•Dead or Alive 5	PS3-360	2012
•Tales of Graces F	PS3	Verano	•Fable The Journey	Xbox 360	Otoño	•Halo 4	Xbox 360	2012
•Lego Batman 2	Todas	Verano	•Forza Horizon	Xbox 360	Otoño	•Kingdom Hearts 3D	3DS	2012
						•Sleeping Dogs	PS3-360	2012

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio



■ PS3 - XBOX 360 ■ Lucha ■ Tecmo-Koei ■ Lanzamiento: Septiembre 2012 (Japón) / Septiembre 2012 (España)

EL LADO MÁS ATRACTIVO DE LA LUCHA

DEAD OR ALIVE 5

La lucha vive una segunda juventud: la ocasión perfecta para que estas chicas den el golpe en PS3 y Xbox 360.

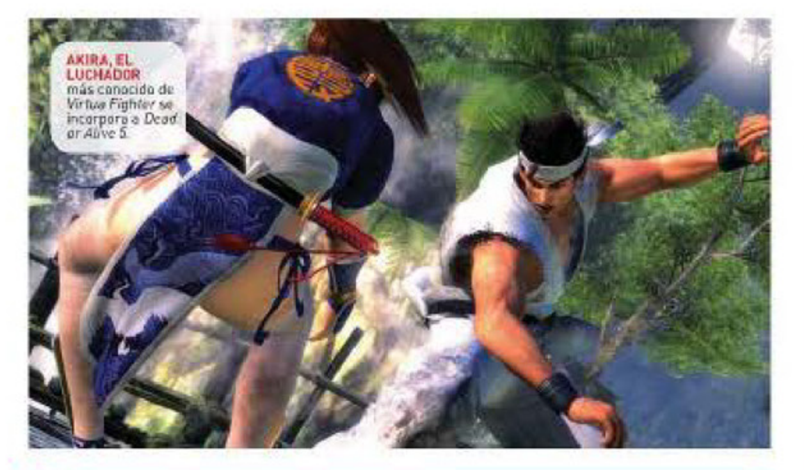
■ **DESDE QUE SE MARCHÓ TOMONOBU ITAGAKI,** su antiguo líder, el Team Ninja trata de recuperar su identidad. Los creadores de *Ninja Gaiden* y *Dead or Alive*, vuelven a sus sagas más emblemáticas, esta vez, aprovechando el buen momento de forma que está viviendo la lucha en las consolas (espoleado por el regreso de *Street Fighter, Mortal Kombat, Tekken* o *Soul Calibur*).

La quinta entrega de *Dead or Alive* se presentó durante el pasado Tokyo Game Show, con un combate entre Ryu Hayabusa y Hayate en un edificio en construcción. Y ahora, aprovechando el lanzamiento de *Ninja Gaiden 3*, la compañía ha publicado nuevos datos, además de una demo jugable que incluye cuatro luchadores (dos para la versión de Xbox 360 y otros dos en la consola de Sony). Lo más llamativo es la inclusión de un personaje extra de *Virtua Fighter*, nada menos que el emblemático Akira Yuki.

→ **LA FRANQUICIA VOLVERÁ A SER MULTIPLATAFORMA** (las últimas entregas eran exclusivas de las consolas de Microsoft) y disfrutará de un apartado gráfico mejorado. El sistema de combate será fiel a las primeras entregas, con especial hincapié en el uso de los escenarios interactivos para lanzar ataques más contundentes. Respecto a los protagonistas, aunque volverán luchadoras como Kasumi, Hitomi o Ayane, la intención es que muestren una belleza más "sofisticada" que en los juegos anteriores, sin resultar tan "exuberantes".







AKIRA, EL LUCHADOR más conocido de *Virtua Fighter* se incorpora a *Dead or Alive 5*.

SOY UNA LUCHADORA

LA CAMPAÑA DE PROMOCIÓN DE DEAD OR ALIVE 5 aprovecha la belleza de sus luchadoras (que se han convertido en el emblema de la saga) pero de forma más elegante. En lugar de sacar a sus protagonistas con poca ropa, el productor Yoshuke Hayashi ha optado por recursos más sutiles. En cualquier caso, regresa la física de "bouncing breasts" que ya hemos visto en los juegos anteriores.









LOS NIVELES INTERACTIVOS van a ser uno de los elementos más potenciados en esta entrega.



ÚLTIMA HORA

aquí Tokio

→ **¡Konnichiwa amigos!** He escogido un salón recreativo para hablaros del regreso de una de mis sagas de lucha favorita. ¿Y por qué? Pues porque ya no hará falta visitar los salones de Sega (como el de la imagen, para jugar con Akira ¡Ahora también es un luchador de la saga *Dead or Alive*!

→ **Continuamos hablando de "cruces"** porque las que también han unido sus fuerzas son Sega, Namco-Bandai y Capcom. Por el momento no se ha revelado el nombre del proyecto en el que trabajan, sólo se sabe que será un juego para 3DS y que Banpresto, la subsidiaria de Namco-Bandai que se encarga de desarrollar juguetes, también estará implicada. En la página web también se ve una mano golpeando una secuencia de números.

→ **Para terminar con las colaboraciones,** no perdáis de vista la simpática imagen de Yoshinori Ono (Capcom) y Katsuhiro Harada (Namco-Bandai) en la presentación de *Street Fighter X Tekken*. No estáis viendo visiones, los dos simpáticos productores, se dejaron dar una patada en el culo por luchadoras como Chun-Li, Cammy, Nina Williams o Asuka Kazama...



→ **La crisis no afecta a las ventas de consolas** aquí en el país del sol naciente, o al menos eso es lo que se desprende de los datos ofrecidos por Nintendo. Ya se han superado los 5.000.000 de 3DS vendidas en menos ▸▸

aquíTokio



de un año, una cifra por encima de lo que consiguieron Game Boy o Nintendo DS en el mismo tiempo. Es la consola que más rápido se ha vendido en Japón, en toda la historia.

Uno de los motivos del éxito es Metal Gear 3D. El juego de Konami ha tenido una estupenda promoción, a cargo de las "llamativas" camareras de la cadena de bares Hooters. ¿La conexión? Debe ser porque Snake tiene que alimentarse durante el juego, o porque simplemente quedaban así de bien en las fotos.



Por fin hay nuevos detalles de *Crimson Dragon*, el juego que antes era conocido como Project Draco. Se trata de un "shooter" desarrollado por Microsoft (con el equipo responsable de los *Panzer Dragoon* de Saturn) que será compatible con Kinect. El juego (que luce espectacular gracias al uso del motor Unreal Engine 3) aparecerá a lo largo de este mismo año a través de Xbox Live.



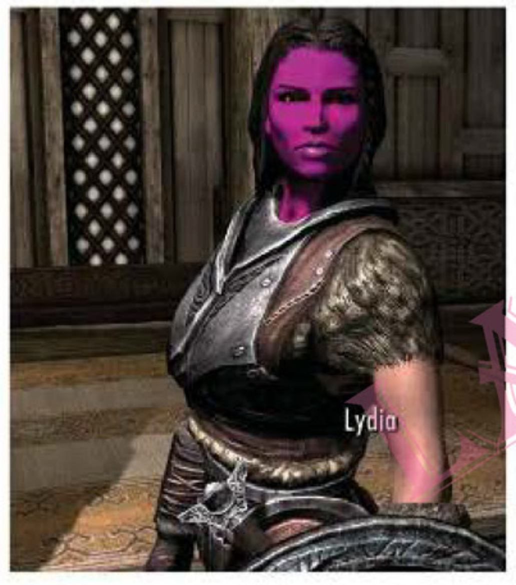
Y para terminar, una buena noticia para todos los poseedores de una PS3. Parece que el desarrollo de *The Last Guardian* (de los creadores de *Shadow of the Colossus* e *Ico*) se va a agilizar gracias a la ayuda de miembros de Santa Monica Studios, responsables de la saga *God of War*. ¡Sayonara!

El blog de kagotani

Abril 2012

Los juegos inacabados

¿Os habéis fijado en cuántos juegos aparecen últimamente con problemas técnicos?. Algunos hasta el punto de volverse casi injugables, como Skyrim. ¿Por qué tenemos todavía este problema en 2012?



Cuando surge este problema los community managers reaccionan rápidamente. Hacer un videojuego es difícil, los bugs son casi inevitables, el equipo está trabajando para brindar la mejor experiencia posible... al final no tienes derecho a criticar, y siempre hay suficientes fans para recordarte lo grosero e ignorante que eres si lo haces. Además del problema de "parchear" los juegos desde el primer día, podría añadir cosas como la IA incoherente, los sistemas de control mediocres, los juegos sin equilibrar y mucho más.

Para la generación más joven puede parecer normal que haya algunos bugs aquí y allá, que necesites reiniciar la consola cuando un juego se cuelga o esperar a nuevos parches. La cuestión es que, desde que las consolas tienen un disco duro interno, las cosas se han ido fuera de control, hasta el punto que los usuarios están pidiendo parches a los desarrolladores desde el día del lanzamiento.

> **« PARA LA GENERACIÓN MÁS JOVEN PUEDE PARECER NORMAL QUE APAREZCAN ALGUNOS BUGS AQUÍ Y ALLÁ »**

Occidente se muestra, a menudo como el modelo a seguir, especialmente en Japón, cuando se trata de grandes desarrollos. Los occidentales desarrollan grandes juegos en un corto espacio de tiempo, pero sólo si se mira detenidamente te das cuenta de qué es lo que en realidad se ha puesto en el mercado. Creo que occidente es mejor cuando se trata de controlar los costes involucrados en grandes proyectos. Pero me doy cuenta de que trabajar con plazos ajustados, y aumentando la plantilla sólo para terminar antes de la fecha prevista no siempre tiene sentido, salvo asegurarse las ventas en los primeros días, mientras el equipo busca cómo solucionar los problemas. Antes, cuando los juegos eran ROMS, no se podía tolerar que se colgasen, los usuarios pedirían inmediatamente que se les devolviera su dinero. Cuando le pregunto a Nintendo por la ausencia de parches en los juegos de la compañía, ellos me responden: "no deberían existir esos parches. Un juego es un producto terminado, ¿verdad?" De hecho, sí.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

NINTENDO ACCIÓN

Regalan 6 tarjetas R.A. de Kid Icarus

- **Kid Icarus es el tema estrella.** Por un lado, regalo de un pack con 6 tarjetas de Realidad Aumentada para el juego. Por otro, mega review de 10 páginas en la que lo comentan de arriba abajo.
- **Inazuma Eleven 2.** Claro, es la portada. ¿A que mola? Pues dentro verás la review de las dos nuevas ediciones, más un reportaje sobre el fenómeno *Inazuma Eleven*.
- **Más reviews.** Apunta, porque es el mes de *Metal Gear Solid* de 3DS, y lo reciben con un análisis total. Y además, *Mario Party 9* y *Poképark 2*, de Wii.
- **Para el final** dejan el avance de *Pandora's Tower*, un nuevo RPG para Wii que te dejará tan impresionado como te quedaste con *Xenoblade* y *The Last Story*.



PLAYMANÍA

El mejor rol en PS3





- **¡Guía de regalo!** Llévate gratis la guía de *Final Fantasy XIII-2* y guárdala en la caja de tu juego.
- **¡El rol del futuro!** Analizan *Mass Effect 3* y además lo comparan con los grandes RPG del momento: *FF XIII-2, Skyrim, Reckoning, Dark Souls*...
- **10 juegos únicos.** Descubre los 10 juegazos que, pese a no tener una saga detrás, darán mucho de qué hablar en los próximos meses.
- **¡Los mejores análisis!** *Street Fighter X Tekken, Resident Evil Operation Raccoon City, FIFA Soccer, F1 2011, Syndicate, Unit 13*...
- **La historia de las portátiles.** Repasan las consolas de bolsillo, desde las Game&Watch a PS Vita.

CÓMO FUNCIONA?

Así es la tecnología tras la Fórmula 1

- **Vehículos:** La ciencia de la velocidad a fondo: así es un motor de F1, cómo se diseña un circuito, qué tecnología esconde el casco...
- **Tecnología:** Destripamos el nuevo Samsung Galaxy Nexus, ¿es realmente el mejor móvil?
- **Ciencia:** Descubre los secretos del fuego y cómo la combustión puede desatar un infierno

MICROMANÍA

Descubre la nueva cara de la acción bélica



- **Micromanía desvela Medal of Honor Warfighter.** Viajamos a Los Ángeles para que Danger Close nos cuente los detalles de la nueva entrega de la veterana serie de acción.
- **Lo mejor del mes:** *Mass Effect 3, Alan Wake, Take On Helicopters, New York Crimes*...
- **Juego completo de regalo.** Este mes, *World in Conflict Complete Edition.*

Y no te pierdas en... HOBBYNEWS.es

Los Escépticos: Episodio 2

David y María se proponen comprobar si las armas de *Modern Warfare 3* se comportan como las de verdad.



Cara a cara: Resident Evil 6

¿Debe regresar Resident Evil 6 al terror clásico o debe primar la acción? Manuel y Dani lo discuten en este vídeo.





Top 10: Canciones Gamer

Vuestros votos han servido para elegir las 10 mejores canciones de la historia de los videojuegos.

Toda la actualidad del mundo de los videojuegos   ADEMAS: HOBBYTRUCOS.ES Y CONECTAJUEGOS.COM



JUNTO A UNA NACIÓN, NACERÁ UN NUEVO HÉROE, DEL QUE DEPENDERÁ EL DESTINO DE LA HUMANIDAD...

ASSASSIN'S CREED III

■PS3-360-Wii U ■Ubisoft ■30 de octubre (PS3-360)/Sin fecha (Wii U)

Ha permanecido en secreto dos años, pero al fin sale a la luz el proyecto más ambicioso de Ubisoft. Es la hora de un cambio de héroe y un viaje a una de las épocas clave de la Historia reciente: la Revolución Americana. Descubrid en estas páginas un nuevo destino para los Asesinos.



A GOLPE DE TOMAHAWK nos tocará resolver la nueva misión de los Assassin en el continente americano.

CONNOR SERÁ UN HÉROE ARQUETÍPICO: LUCHARÁ POR LO QUE CREE JUSTO

A los españoles nos suele llamar la atención ese patriotismo exacerbado del que siempre hacen gala los norteamericanos en sus películas y series. Ya sabéis, "barras y estrellas" y todas esas cosas. Si retrocedemos un par de siglos entenderemos las causas: el nacimiento de los Estados Unidos estuvo plagado de personas, ideas y eventos extraordinarios. Lo que hasta ahora no se sabía es que **entre esas personas estuvo un Asesino**. Como ya se dijo en los anteriores *Assassin´s Creed* esta secta ha estado en todos los eventos importantes de la Humanidad. La historia de *Assassin´s Creed III* nos contará que **los seguidores de Credo han estado en América desde los tiempos de Colón**. Sin embargo, los Templarios los fueron diezmando poco a poco, hasta que solo quedaron reductos aislados. Con la llegada de la Revolución Americana (la cual dio origen a los Estados Unidos), los Asesinos decidieron reagruparse y recuperar el terreno perdido. La historia del juego que nos ocupa girará en torno a estos eventos.

→ ¿POR QUÉ ESTE LUGAR Y ESTA ETAPA? Los que conozcáis la saga ya sabéis que, aunque vamos repasando la vida de distintos Asesinos, hay uno que sirve como nexo de unión de todos los juegos: Desmond. Cuidado, que a partir de aquí vienen "spoilers": en el último juego, *Assassin´s Creed Revelations*, Desmond descubrió que el conjunto de los conocimientos de Los Que Vinieron Antes (una civilización más avanzada, que dio origen a la Humanidad) está escondido en algún lugar de la costa Este americana. Por suerte, uno de los ancestros de Desmond estuvo allí, así que tocará investigar a través de su memoria genética **si este ancestro, llamado Connor, llegó a encontrar los vestigios de Los Que Vinieron Antes**. A lo largo del juego, descubriremos que Connor estuvo implicado activamente en la ya citada **Revolución Americana**. Primero, como mera víctima: el chico era mestizo de una india Mohawk y un británico, y vio cómo las tropas inglesas arrasaron su poblado. A medida que fue creciendo también lo hicieron los conflictos entre el Imperio Británico y las colonias que éste tenía en América, lo cual desembocó en la llamada Guerra de Independencia o Revolución Americana. Connor se verá involucrado en los eventos clave de esta guerra, que duró de 1775 a 1783. Si tenemos en cuenta que el juego mostrará la vida de Connor desde 1753, nos damos cuenta de que ***Assassins Creed III* abarcará 30 años de la vida de este nuevo héroe**.

→ LAS MOTIVACIONES DE CONNOR serán diferentes a las de los héroes de los juegos anteriores, Altair y Ezio. Mientras estos se movían por su obligación a la secta y por el deseo de venganza respectivamente, Connor solo quiere hacer lo correcto. Desea ayudar a sus congéneres y sus deseos son detectados por los Asesinos, que le proponen unirse a ellos. A partir de ahí, desarrollará su propio estilo y aprenderá a dominar nuevas armas en su lucha contra los templarios y los bandos en guerra. Los chicos de Ubisoft han hecho hincapié en que **Connor no apoyará a los británicos o a los americanos de forma total**, pues él actuará siempre según sus propios principios. Sin embargo, algo nos dice que los americanos van a ser los "buenos de la película"... De hecho, ya sabemos que **ayudará al general George Washington** en numerosas ocasiones y echará un cable a este bando en batallas como la de Bunker Hill, visitará Valley Forge (la "base de operaciones" de este bando durante la contienda) y se verá involucrado en el Gran Incendio de Nueva York o la Cabalgata de Medianoche, en la que Paul Revere galopó hasta las afueras de Boston para advertir a los colonos de que los británicos iban a atacarlos.



→ SUS HABILIDADES, por suerte, no serán pocas. Los desarrolladores han diseñado y animado al protagonista desde cero, para que tenga una gama de movimientos única. Hemos visto algunos casi clavados a los de Ezio (por ejemplo, saltar en vertical de un »

LA FUSIÓN DE DOS MUNDOS

Naturaleza y civilización se darán la mano más que nunca en esta entrega. América es un enorme continente, todavía por descubrir...



LAS CIUDADES: habrá algunas más importantes que otras (Nueva York o Boston poseerán una mayor relevancia) y tendrán una arquitectura más baja de la que nos tiene acostumbrados la saga. Ubi no ha aclarado hasta qué punto podremos personalizarlas o adquirir propiedades en ellas.



LA FRONTERA será descomunal (tendrá 1,5 veces el tamaño de la Roma de *AC La Hermandad*) y tendremos que atravesarla para llegar a las distintas ciudades. Sus altas montañas y frondosos bosques pondrán a prueba nuestra agilidad.

DURA INFANCIA

Ya que el juego abarcará 30 años, veremos a Connor desde niño.



EL ORIGEN del héroe será sencillo: vivía como un niño más, bajo el nombre de Ratohnhaké:ton, en una aldea del valle Mohawk. No conocía las ciudades ni la civilización europea, pero un ataque de los británicos devasta su poblado (arriba tenéis a Charles Lee agarrando al joven héroe) y se ve obligado a huir. Desde entonces, lucha por proteger lo que quedó de su comunidad. Su mejor opción parece ser unirse a los Assassin y cambiar su nombre por el de Connor

NUEVAS FORMAS DE ATACAR

Atrás quedan el gancho otomano o las invenciones de Leonardo. Un nuevo héroe requiere de nuevas armas y habilidades, que os detallamos a continuación.

LAS RAÍCES MOHAWK de Connor le servirán para hacerse uno con el entorno y desplazarse más rápido. Su agilidad le servirá, además, para usar **nuevas superficies desde las que atacar**. Las ramas de los árboles serán ideales para coger desprevenidas a las patrullas. Al desenvainar, seguiremos contando con las **dagas ocultas** [podremos girar una para usarla como cuchillo], **armas de fuego, la bomba de humo o las monedas**, pero también con un arsenal renovado. La incorporación más llamativa será el **tomahawk**. Puesto que ahora podremos pelear con un arma en cada mano, este hacha servirá para atacar a corta distancia o bloquear. También nos ha llamado la atención el **rope dart** [una cuchilla enganchada a una cuerda], con el que podremos apuñalar a distancia e incluso ahorcar a los rivales en un árbol. Pero claro, ¿cómo iba a quedarse nuestro mohawk sin un **arco**? Ésta será una de sus armas más características. Aunque no lo hemos visto en movimiento, hemos encontrado en el inventario lo que parece ser un **lazo de cuerda**. ¿Podremos usarlo en plan cowboy?



MOVERSE ENTRE LAS RAMAS se convertirá en una nueva rutina para nuestro protagonista. Será una forma muy eficaz de atacar por sorpresa a las tropas que nos salgan al paso.

» saliente a otro], pero muchos otros serán de su propia cosecha. Como si de un alegre monito se tratara, el Asesino podrá **pasarse con las manos de un árbol a otro** para desplazarse rápidamente por los bosques. También podrá abrirse de piernas para apoyarse en ramas diferentes y atacar desde una posición elevada. Las montañas tampoco serán un problema: será posible **escalar acantilados y superficies irregulares**, además de saltar entre objetos en movimiento [¿qué tal brincar entre los troncos que arrastra un río, por ejemplo?]. **Las hierbas altas y los arbustos harán que Connor se agache** y nos servirán para camuflarnos. En las batallas, podremos hacer que salte sobre los soldados [algo parecido al "engancha y corre" de *Revelations*], se deslice bajo obstáculos o se parapete tras barricadas. Al pasar al cuerpo a cuerpo, Connor **podrá usar dos armas a la vez**. Por ejemplo, podremos atacar con una daga mientras bloqueamos con un hacha tomahawk. Otra incorporación serán los asesinatos en movimiento: podremos matar a alguien sin parar de correr.

Por si os lo preguntáis, también **habrá armas de fuego**, desde pistolas de mecha hasta mosquetones o rifles. Sin embargo, en esta época eran imprecisas y lentas [un disparo y... ¡a recargar!], así que no siempre serán buena opción. Sí tendrá más peso el **arco, con el que podremos atacar sigilosamente y a distancia**. Otro cambio residirá en la recuperación de salud. Esta vez **no habrá medicinas ni nada que nos cure**. Tendremos que ponernos a salvo de un combate para que la salud se restaure poco y poco por sí sola.

→ **UNA VEZ EN LAS CIUDADES**, seguirá existiendo la posibilidad de moverse por los tejados o escalar alguna atalaya pero, debido a que los edificios eran muy bajos y no había monumentos históricos [se siente, chicos, la Estatua de la Libertad no se construyó hasta un siglo después], **la "escalada urbana" va a perder peso** respecto a los juegos anteriores. En su lugar, podremos colarnos en muchas casas y atravesarlas de un extremo a otro para despistar a los guardias que nos persigan. »



LA COOPERACIÓN con las fuerzas en guerra estará supeditada a los intereses de los Asesinos. ¿Fue Washington un héroe por méritos propios o gracias a Connor?

CONTEXTO HISTÓRICO

La mayoría de los acontecimientos de *ACIII* estarán inspirados en hechos históricos [en torno al 80% de los personajes secundarios existieron realmente]. Aquí va un repaso a los hechos y personajes clave de la Revolución. **En grande os mostramos bocetos creados para el juego. En pequeño, cuadros de la época.**



¡DADME LIBERTAD O DADME MUERTE!

EN 1775, estalló una guerra entre Gran Bretaña y las 13 colonias que ésta tenía en América. Los colonos, presionados por los impuestos y la tiranía del Imperio Británico, reclamaban la independencia total. Se sucedieron batallas como la de Bunker Hill en 1775 [ganaron los británicos a costa de perder una gran cantidad de soldados], el ataque sorpresa de George Washington por el río Delaware [en la imagen]... En 1783, los británicos renunciaron a la soberanía y la guerra concluyó. En 1788, nació la Constitución de EEUU.

CHARLES LEE

GENERAL BRITÁNICO que participó en la guerra contra los franceses y los indios en 1754. En el juego, se verá implicado en el ataque a la aldea de Connor. Después, desarrolló simpatía hacia los Mohawk y se casó con la hija de un jefe. En 1775, se posicionó con los americanos. Esperaba ser comandante en jefe, pero ese honor fue para el más cabal G. Washington.

BENJAMIN FRANKLIN

POLÍTICO nacido en las colonias americanas. Fue un prolífico inventor [seguro que alguna de sus creaciones aparecerá en el juego, pero en Ubi aseguran que no será el nuevo da Vinci]. Participó en la redacción de la Declaración de Independencia y la Constitución.

GEORGE WASHINGTON

NACIÓ EN VIRGINIA y desde el principio se consideró patriota americano. Estuvo al frente del Ejército Continental y es considerado uno de los mejores estrategas de la Historia. Su victoria en Trenton y Princeton prácticamente dieron un giro a la guerra. Connor colaborará activamente con él en varias batallas del juego.

MARQUÉS DE LA FAYETTE

MILITAR FRANCÉS que se había unido al ejército británico, pero se puso de parte de los americanos cuando estalló la Revolución. Fue clave en la comunicación con Francia y la obtención de recursos [más tarde, participó en la Revolución francesa]. En el juego, será la tenacidad y ferocidad de Connor las que lo motiven a luchar junto a los americanos.

EL NIVEL DE DETALLE alcanzado en los entornos naturales superará con creces a todo lo visto antes en la saga.

LA VERSIÓN Wii U

SE HA CONFIRMADO que el juego saldrá para esta consola, aunque aún no se ha concretado fecha de lanzamiento. Usará la pantalla del mando para la Visión de Águila, la selección de armas y en la resolución de algunos puzles. También se ha hablado de un misterioso modo de 4 jugadores para ella...



LA EVOLUCIÓN DEL ENEMIGO

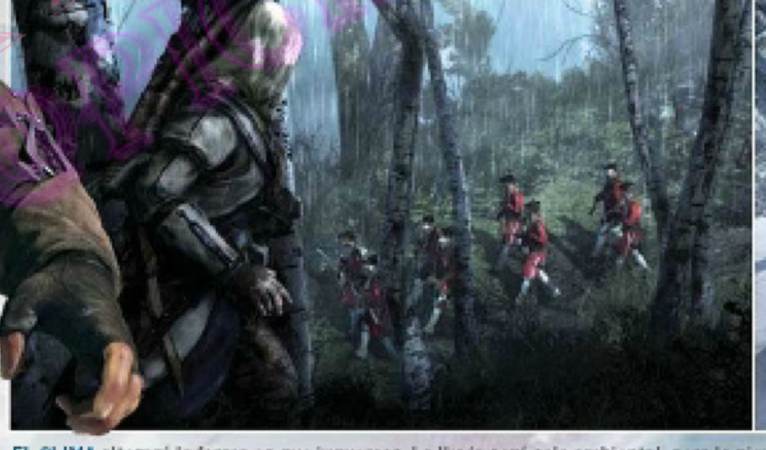
CONNOR TENDRÁ MUCHOS FRENTES abiertos. Los ingleses, los templarios y la fauna autóctona supondrán un peligro constante, al que tendremos que hacer frente con estrategias muy diferentes.



LOS SOLDADOS mantendrán las clases de juegos previos (como el bruto o el buscador), pero serán más eficaces gracias a su entrenamiento militar. Cada ejército llevará tambores, que convendrá eliminar primero para que no alerten a los refuerzos.



LOS ANIMALES SALVAJES supondrán la gran novedad de esta entrega. A veces podremos eliminar a algunos inofensivos, pero también nos enfrentaremos a manadas de lobos o a enormes osos en feroces combates cuerpo a cuerpo.





EL CLIMA alterará la forma en que juguemos. La lluvia será solo ambiental, pero la nieve ralentizará a los personajes enormemente. Por su parte, la niebla reducirá el campo de visión de todo el mundo, el viento pondrá nuevos objetos en movimiento y el hielo abrirá nuevas rutas. Habrá que estar atentos a las previsiones.

Las patrullas de los "casacas rojas" británicos serán comunes y no dudarán en atacarnos con sus bayonetas. Además de soldados, encontraremos toda clase de personajes "de relleno": chavales que venden el periódico a voz en grito, un vendedor que insiste en ofrecernos su mercancía, un ladrón que roba una manzana a espaldas del tendero... **Connor hará todo lo posible por "fundirse" con la multitud** y pasar desapercibido. Así, si ve a un grupo de personas pintando una pared, imitará sus gestos. **Los ciudadanos tendrán un comportamiento verosímil** (serán conscientes de sí mismos y de los demás, por lo que corregirán sus trayectorias para no chocarse) y serán **más numerosos que nunca**. Veremos más de mil simultáneamente. Si eso impresiona en las ciudades, imaginad en el campo de batalla. Nosotros vimos una secuencia que servía de ejemplo: la batalla de Bunker Hill. Mientras Connor corre en busca de su objetivo, centenares de soldados disparan sus mosquetes simultáneamente y otros tantos avanzan en dirección opuesta, a la par que del cielo llueven balas de cañón. Es impresionante ver la consola moviendo todos esos elementos con total fluidez.

LA INMENSA FRONTERA ALBERGARÁ GRAN PARTE DE LAS MISIONES PRINCIPALES

LOS ESCENARIOS NATURALES van a convertirse, casi, casi, en un protagonista más del juego. Pasaremos gran parte del tiempo en lo que se denominará **la Frontera**: los bosques y montañas que separan una ciudad de otra (en esencia, se tratará de una versión "compactada" del noreste americano real). Será allí donde podremos dar rienda suelta a las habilidades de escalada y las piruetas de Connor, pues **gran parte de las misiones principales se desarrollarán ahí**. Pero aparte, habrá muchos objetivos secundarios que investigar: pequeños asentamientos, ciudades menos relevantes como Lexington o Concord, patrullas británicas y, según dicen, hasta alguna reliquia oculta por el mapeado...

LOS ANIMALES SALVAJES camparán a sus anchas por estos parajes. **Podremos cazarlos** para obtener pieles u otros objetos. Con algunas especies bastará un disparo a distancia, pero habrá otras que requerirán seguir su rastro, acercarnos con sigilo y cogerlas por sorpresa. En función de las presas que obtengamos, **podremos llamar la atención de clubes de caza**, que nos ofrecerán unirnos a ellos. Así abriremos nuevas zonas del escenario y desbloquearemos misiones secundarias

LAS CARAVANAS aparecerán de vez en cuando por los caminos de la Frontera. ¡Que no pasen de largo!



LA CÁMARA ajustará automáticamente su zoom y posición para mostrar los ángulos más prácticos y vistosos durante los combates.

LOS ASENTAMIENTOS y pequeños campamentos, tan propios de esta época, también salpicarán los bosques. Algunos serán amistosos y otros no tanto.

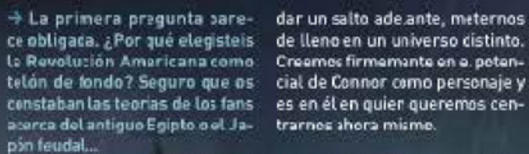
» que nos proporcionarán recompensas. También **encontraremos caravanas**. Algunas serán de aliados que se encuentran bajo ataque y otras serán de tropas británicas que transportan munición. Incluso encontraremos otras que nos servirán para escondernos mientras nos desplazamos a un nuevo destino.

→ **¿Y QUE PASARA CON DESMOND?** No se ha desvelado mucho sobre lo que le espera en el juego, salvo que sus apariciones durarán más tiempo y que introducirá su mente en **el nuevo Animus 3.0**. De nuevo, habrá que intentar **sincronizar al 100% su memoria** con la de Connor, pero esta vez se podrá hacer de forma gradual (habrá checkpoints que nos permitirán encargarnos de tareas de sincronización concretas, sin repetir toda la misión) y se nos recompensará por hacerlo.

→ **LA TECNOLOGÍA** detrás del juego también incorporará suculentas mejoras. El nuevo motor gráfico AnvilNext no solo pondrá en movimiento unos escenarios asombrosos o rostros mucho más detallados. Además, servirá para desplegar **un sistema de meteorología que influirá directamente en la jugabilidad**. Todos los mapas tendrán una versión con clima de invierno y otra con clima de verano. **La lluvia, la niebla o la nieve del invierno entorpecerán nuestros movimientos** y los de los rivales... Pero a la vez, en la nieve encontraremos huellas de presas que podremos seguir (Connor se convertirá en todo un "depredador") y un río helado puede suponer un camino que no existiría con el calor del verano. Las posibilidades serán enormes.

Como veis, son muchos los cambios que traerá este juego. Pero aún quedan misterios. ¿Qué secretos descubrirá Desmond? ¿Qué pasará con el modo multijugador? En los próximos meses oiremos muchas teorías y conjeturas, pero ya sabéis lo que reza el credo de los Asesinos: **"nada es verdad, todo está permitido"**. HC

AL HABLA CON ALEX HUTCHINSON, DIRECTOR CREATIVO



Éste es el proyecto más ambicioso en el que Ubisoft se ha embarcado hasta la fecha. Uno de sus mayores responsables comparte con nosotros la experiencia de su gestación.

→ **La primera pregunta parece obligada. ¿Por qué elegisteis la Revolución Americana como telón de fondo? Seguro que os constaban las teorías de los fans acerca del antiguo Egipto o el Japón feudal...**

¡Claro que nos constaban! Pero teníamos muy clara una premisa: para nosotros era muy importante presentar un entorno inesperado. Egipto y Japón son ambientaciones muy utilizadas en los videojuegos, así que nos preocupaba que no fueran a resultar lo bastante "únicas", por decirlo así. La Revolución Americana no se había explotado en el terreno de los juegos. Es verdad que Connor pasará mucho tiempo en Nueva York, que sí se ha explotado más, pero nosotros vamos a presentar esa ciudad en sus orígenes, como nunca se había visto antes.

→ **¿Y qué sucede con Ezio y con Altair?**

¡Pues que están muertos!

→ **Ya, pero...**

Todo lo que teníamos que contar sobre ellos ya está dicho. Para *Assassin´s Creed III* queríamos dar un salto adelante, meternos de lleno en un universo distinto. Creemos firmemente en el potencial de Connor como personaje y es en él en quien queremos centrarnos ahora mismo.

→ **Pero Desmond sí continuará...**

Sí, Desmond es el hilo conductor de la saga y nos parece fundamental para que el jugador asimile la progresión de la misma. Es más, éste será el juego en el que más presencia tenga.

→ **¿Cómo se ha distribuido la plantilla a la hora de desarrollar tanto trabajo? Mientras gestabais este juego, lanzasteis *AC La Hermandad* y *AC Revelations*...**

Nada más terminar *Assassin´s Creed II*, los desarrolladores principales nos embarcamos en el proyecto de *Assassin´s Creed III*. En paralelo, otros de nuestros chicos trabajaron en *Revelations* y *La Hermandad*. Hemos mantenido contacto permanente entre nosotros para que todo estuviera bien atado.



LA REPRODUCCIÓN de los campamentos militares y las construcciones de la época han acarreado un concienzudo trabajo de documentación y diseño.

→ **Más allá de la mejora visual, ¿qué metas tecnológicas os habéis propuesto alcanzar con este nuevo juego?**

En todos estos años no hemos cambiado de consola, pero sí lo ha hecho el nivel de conocimiento que tenemos sobre ellas. El motor AnvilNext nos sirve para generar una navegación de los personajes más fluida. En juegos previos parecen moverse de una forma más robótica, siguiendo trayectorias muy rectas. En *ACIII* conseguiremos que lo hagan de una forma más natural. También nos hemos esforzado mucho en lograr que el movimiento por superficies irregulares como la nieve parezca realista, que su peso y densidad nos afecten.

El contacto de las armas también será más creíble. A estas alturas, no es admisible que sus hojas se atraviesen o no parezcan tener el peso lógico. En ese sentido, haremos los combates cuerpo a cuerpo más intensos de la saga.



LA PRECISIÓN no falta. En Ubi se han cerciorado de que fuera históricamente plausible ir a caballo en Boston o que los indios aún llevaran arcos en 1775.

→ **La Frontera también parece un cambio muy relevante.**

Sí, nos habíamos propuesto que los entornos naturales fueran relevantes de cara a la ambientación, pero además, queríamos convertirlos en una parte del desarrollo. En otros juegos los bosques siempre son considerados obstáculos. En *Assassin´s Creed III*, en cierto modo, sustituirán a las ciudades como "terreno de juego" para los usuarios. Mientras que Ezio y Altair estaban más a gusto entre edificios, Connor lo estará entre las ramas.

→ **¿Qué hay del diseño sonoro? ¿Ha sido complicado reflejar la música y sonidos de la época?**

Ha sido una experiencia diferente a las anteriores, pues teníamos que mostrar más sonidos naturales (los animales, por ejemplo). A la vez, nos hemos documentado mucho sobre la música patriótica de la época y hemos creado la nuestra propia, que la imita con fidelidad mientras avanzan las caravanas o se inician las batallas.

→ **¿Será éste el último *Assassin´s Creed* de esta generación?**

La verdad, no tengo ni idea. Por ahora, bastante tenemos con acabar el proyecto actual. No descartamos que haya más títulos de la franquicia en estas consolas, pero por ahora no hay planes firmes.

EL UNIVERSO EXPANDIDO

Estos son algunos elementos que han servido para definir la personalidad del Jefe Maestro y su entorno tal y como aparecerás en *Halo 4*.



HALO LEGENDS es una colección de siete cortos de animación, realizados con distintos estilos y basados en el universo Halo. Salió directamente en DVD y Blu-Ray y fue una de las primeras labores de 343 Industries, cuando pasó a controlar esta franquicia.





LAS NOVELAS (en particular, las dos primeras trilogías) que recorrían eventos, desde antes del primer juego hasta la tercera entrega. Están consideradas "canónicas" por Bungie, los creadores de la saga.



LOS COMICS se centran en las operaciones de otros Spartan, como *Helljumper* (protagonizado por los ODST) y *Bloodline*. También hay una adaptación de la primera novela.

ADELANTAMOS LOS PRIMEROS DETALLES DE HALO 4



EL JEFE MAESTRO SE ENFRENTA A UNA NUEVA AMENAZA

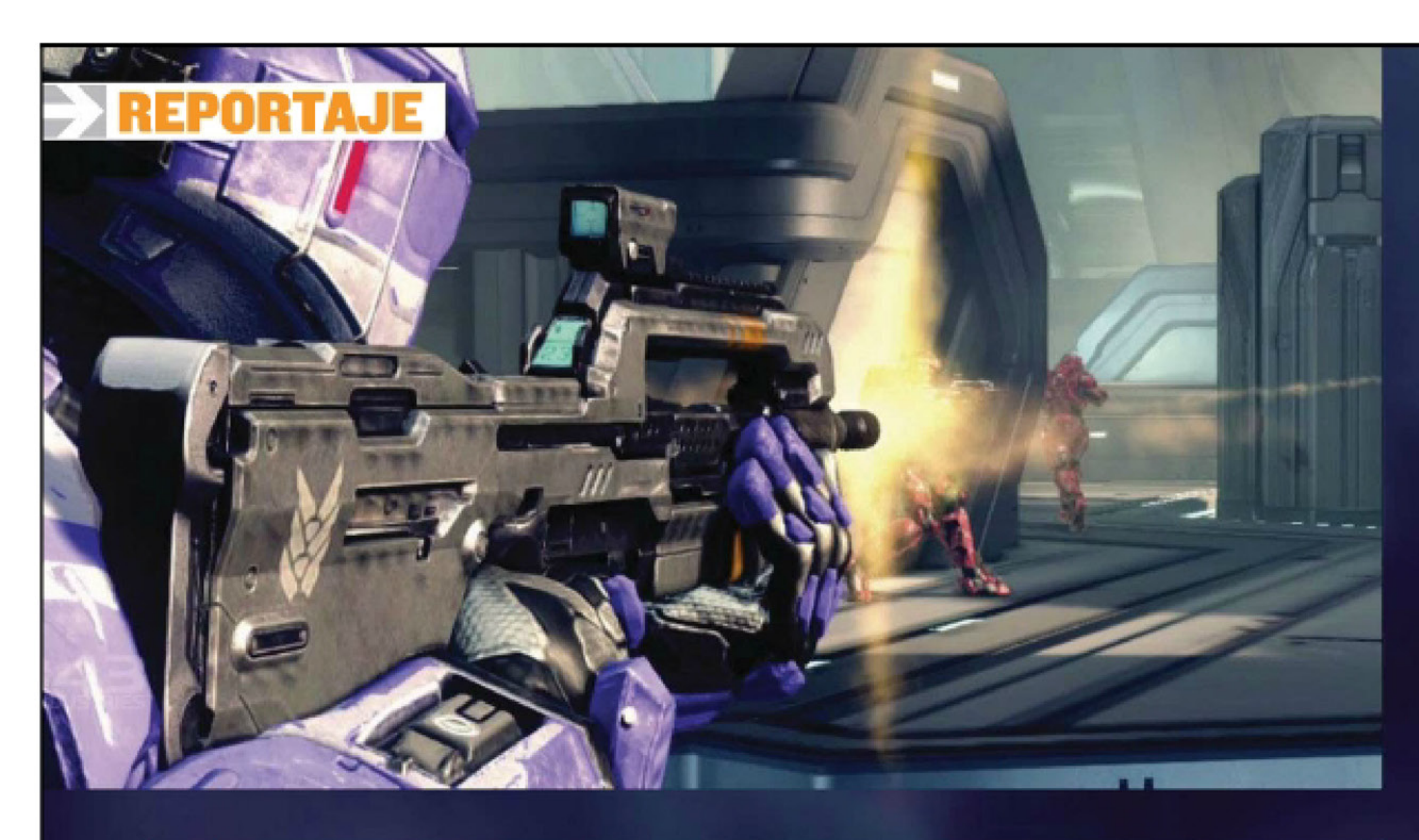
■Xbox 360 ■Microsoft (343 Industries) ■Finales de 2012

Al final de *Halo 3* (legendario) el Jefe Maestro quedó en una nave a la deriva. Sus últimas palabras fueron "despertadme cuando me necesitéis", y ha llegado el momento de sacarle de su letargo. El último Spartan se enfrenta a su enemigo más antiguo y poderoso.

Para 343 Industries, que toma el relevo de Bungie en el desarrollo de un nuevo *Halo*, esta es una oportunidad de mostrar el amor y la admiración que sienten por esta franquicia. Así nos lo explicaron su productora, Kiki Wolfkill (sí, el nombre es real) el director creativo Josh Holmes y el responsable de desarrollo de la franquicia, Frank O´Connor. *Halo 4* no será, propiamente dicho, un reinicio de la saga, sino una continuación, con dos objetivos muy claros: mostrar qué se siente al portar la armadura de Spartan (un blindaje que pesa más de 400 kg) y redefinir los combates multijugador. Sin olvidar que marcará los pasos a seguir en los dos siguientes juegos (con los que formará la *Trilogía del Reclamador*).

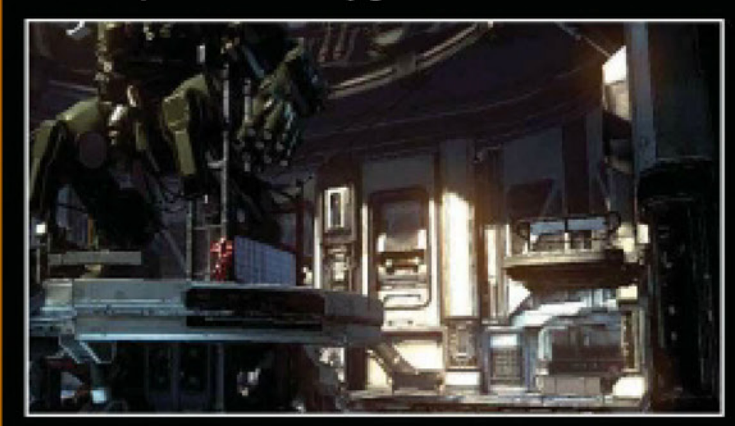
Para meternos en la piel de John 117, el Jefe Maestro, se ha diseñado un nuevo HUD (los indicadores que aparecen en el visor) mas verosimil. El super traje también ha sufrido cambios: todas las piezas que lo forman están modeladas pensando en su funcionalidad, y tanto las armas como los vehiculos (ya hemos visto el warthog) han evolucionado para que nos sintamos como un soldado del siglo XXVI. Todo esto también se va a trasladar a la forma de movernos e interactuar con los entornos.

En cuanto a la personalidad del Jefe, nos han prometido que va a estar mucho mas desarrolla- ▸▸



EL MODO MULTIJUGADOR

LOS MAPAS conservan el sabor del *Halo* original, aunque el ritmo de juego es sensiblemente más rápido. Por primera vez, tanto el modo campaña como el multijugador estarán realizados con el mismo motor gráfico (Bungie utilizaba dos engines diferentes).



WARHOUSE tiene un estilo industrial, muy detallado, y destaca por la estancia central, en la que están construyendo un gigantesco mecha de combate.



WRAPAROUND es la versión futurista de una central de energía solar, con un diseño más abierto. Los combates fluyen de manera circular.

LA EVOLUCIÓN DEL JEFE MAESTRO

Aunque hay dos entregas intermedias (*Halo ODST* y *Reach*) comparamos el aspecto que tenía el Jefe Maestro en el juego de 2008 con el que lucirá en su reaparición, cuatro años después. Todas las armas y equipo han sido mejoradas por igual.

HALO 3

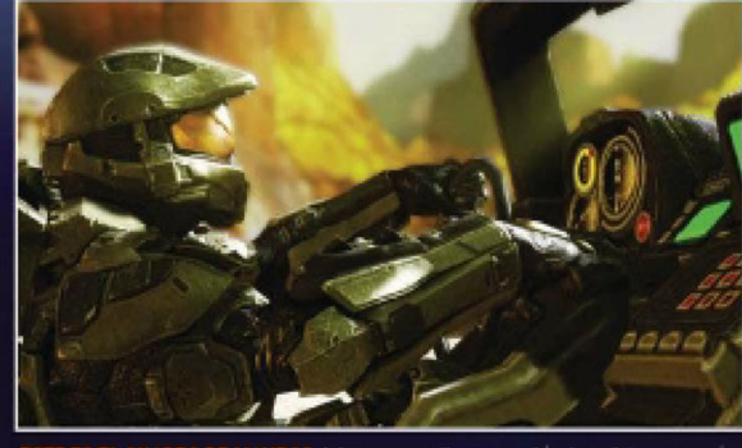
LA ARMADURA Mark IV Mjolnir resultaba demasiado rígida para el combate. Aparte de que le faltaba el blindaje de los dedos, el casco integral era demasiado aparatoso. Las texturas tampoco mostraban el acabado metálico, con reflejos y signos del combate. El diseño era poco funcional.

HALO 4

EL TRAJE DE COMBATE ha mejorado considerablemente. Las zonas articuladas permiten combatir con más eficacia, se han incluido elementos funcionales en casco, hombreras y antebrazos, y su aspecto es bastante más pesado y realista que en los juegos anteriores.



LA SENSACIÓN de vestir una armadura Spartan, con un peso de más de 400 Kg, se refleja en la forma de movernos, y también en los nuevos indicadores del HUD.



ESTE ES EL CUADRO DE MANDOS del nuevo warthog, un vehículo todoterreno más sofisticado y realista, que encaja con la ambientación del juego, en el siglo XXVI.

▶▶ da. Nuestros nuevos enemigos, una amenaza más oscura (y antigua) que los alienígenas del Pacto, nos van a someter a decisiones más emocionales. Y como nuestro Spartan favorito no se caracteriza precisamente por ser muy hablador, gran parte del peso narrativo caerá sobre la inteligencia artificial Cortana, que en muchos aspectos es más "humana". Ella será quien se encargue de despertarnos antes de que los restos de nuestra nave colisionen contra el planeta Onyx.

→EL ARGUMENTO SE MANTIENE EN EL SECRETO más absoluto, aunque sí sabemos que se apoya sobre el universo expandido (las seis primeras novelas, divididas en dos trilogías, además del cómic y la película de animación). La productora nos aseguró que todos los elementos icónicos de la franquicia, incluidos algunos enemigos y armas, volverán a aparecer en *Halo 4*, aunque van a lucir un nuevo aspecto.

En lo que respecta al modo multijugador, 343 Industries ha diseñado un catálogo de mapas completamente independientes, que no estarán "recortados" del modo historia (aunque sí van a tener conexiones argumentales). Se trata de reproducir las mismas sensaciones del primer *Halo*, pero a un ritmo más rápido, y potenciando los combates a distintas alturas. Nosotros pudimos conocer dos mapas: Warhouse es una fábrica de armas en la que trabaja personal civil. Se trata de un escenario pequeño, indicado para partidas de ocho jugadores, y con una estancia central, en la que podemos ver cómo se está fabricando un mecha (que sólo tiene una función decorativa). La iluminación natural y la cantidad de pequeños pasillos donde tender emboscadas, destacan en este mapa de inspiración industrial.

El otro nivel que nos han mostrado, Wraparound, es una instalación solar que suministra de energía a uno de los mundos que visitamos en el modo historia. Esta estructura está construida a partir de un plano simétrico, para generar más fluidez en el movimiento de los jugadores, y cuenta con pasarelas y cañones de posición. Su línea estética resulta mucho más luminosa, con grandes espacios abiertos y estancias mucho más limpias.

→EN HALO 4 SE PODRÁ PERSONALIZAR hasta el más mínimo detalle de nuestra armadura, el modelo Spartan IV, pero no serán simples modificaciones "cosméticas" sino que tendrán influencia sobre nuestras habilidades, lo que es nuevo en la saga. En cualquier caso, sus responsables ya se han adelantado para confirmar que no se trata de un sistema de perks como en *Call of Duty*.

Como curiosidad, el modo campaña sirve como introducción para algunas mecánicas del multijugador, y según Frank O´Connor, responsable de la franquicia, nunca hasta la fecha había estado tan justificada la batalla entre los equipos azul y rojo. Nosotros podremos comprobarlo a finales de año, cuando *Halo 4* aparezca en exclusiva para nuestras Xbox 360. Y eso no es todo, porque en 343 Industries ya han anunciado que están trabajando en las dos siguientes entregas. HC

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO — Valoración — 97 — 94 — 91 — 95 — PUNTUACIÓN FINAL 95

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 50
MASS EFFECT 3 pone la guinda a una de las sagas de rol más grandes de los últimos años. No os perdáis este "fin de fiesta" en un análisis exhaustivo, con seis páginas de épica espacial.



PÁGINA 56
KID ICARUS UPRISING. Después de tanto tiempo, Pit vuelve a protagonizar un juego de acción "angelical" y en unas apoteósicas tres dimensiones.



PÁGINA 62
STREET FIGHTER X TEKKEN cumple el sueño de cualquier aficionado a la lucha: enfrentar a los personajes de estas dos grandes sagas.

EN ESTE NÚMERO...




PlayStation 3
Binary Domain 66
FIFA Street 75
Mass Effect 3 50
Ninja Gaiden 3 80
RE Operation Raccoon City 64
Street Fighter X Tekken 62
Syndicate 78

PS Vita
F1 2011 61
FIFA Football 60

Xbox 360
Binary Domain 66
FIFA Street 75
Mass Effect 3 50
Ninja Gaiden 3 80
RE Operation Raccoon City 64
Street Fighter X Tekken 62
Syndicate 78

Wii
Mario Party 9 83

3DS
Kid Icarus Uprising 56
Mario & Sonic JJOO 2012 82
Metal Gear Snake Eater 3D 76

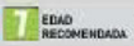
iOS
Mass Effect 84

Novedades Descargables 85

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN

EDAD RECOMENDADA

SEXO

MIEDO

VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS

DISCRIMINACIÓN


APUESTAS

JUEGO ONLINE

Por Borja Abadie 



18 ■ Rol ■ Electronic Arts ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 69,95 € ■ Ya disponible

Extinguirse o sobrevivir

MASS EFFECT 3

Se acabó el investigar el "menudeo" de contrabandistas turianos o a unos volus corruptos. Por fin vamos a echar a patadas a los segadores de nuestra galaxia.

■ **LOS SEGADORES HAN INVADIDO LA TIERRA,** haciendo realidad las advertencias del "paranoico" Shepard. El consejo de la Ciudadela por fin ha aceptado los hechos (no les queda otra), así que nos han enviado de vuelta a la Normandía y han restablecido todos nuestros privilegios como Espectro. Esta raza de robots hostiles pretende aniquilar toda vida orgánica de la Vía Láctea, por lo que debemos reunir un ejército de proporciones bíblicas para hacerles frente. Nuestra nave es, una vez más, el centro de operaciones desde el que preparar la acometida final. En la cámara de guerra podemos ver los recursos bélicos que hemos ido reuniendo, es decir, el apoyo que hemos ido obteniendo al completar misiones y forjar alianzas. El juego establece un mínimo de fuerza militar (recursos) necesario para afrontar la batalla definitiva con garantías. Dependiendo del índice que obtengamos, vemos un final u otro de los 16 posibles, aunque si queremos ver el "mejor" tenemos que jugar también el multijugador cooperativo o *Mass Effect: Infiltrator* de iOS, pero vamos por partes.

→**PODEMOS ELEGIR ENTRE HISTORIA, ACCIÓN Y ROL** al empezar nuestra aventura. Si escogemos historia los combates son más escasos y facilones, acción hace que los diálogos y las cinemáticas apenas tengan importancia, y si optamos por rol vivimos la experiencia completa. Se trata de una interesante manera de abrir la saga a nuevos públicos: los que gustan del combate directo sin "ladrillos a lo Metal Gear" o aquellos menos habilidosos en combate. Sin embargo para los jugadores fieles a la saga, se trata de una opción que solo usarán (si es que lo hacen) en su segunda partida. Y hablando de partidas, podemos importar nuestros datos (heredados desde la primera entrega si jugaste los dos anteriores en Xbox 360) y ver las repercusiones de todas las decisiones que tomamos.

→**LOS PERSONAJES, UNO DE LOS PILARES DE LA SAGA,** están tan bien construidos y desarrollados como siempre. Es una gozada ver a viejos conocidos, como ▸▸



AL EMPEZAR MISIÓN elegimos el pelotón que nos acompaña. Tiene que estar equilibrado.





DAMOS ÓRDENES A NUESTROS COMPAÑEROS para que ataquen a un objetivo, se reagrupen usen poderes...



LA VARIEDADE ARMAS ES BRUTAL: hay escopetas, fusiles, rifles de precisión, granadas, pistolas, lanzallamas...

Mass Effect con amigos

Por primera vez en la saga vamos a poder compartir nuestra experiencia con los colegas. En este modo tenemos que resistir oleadas de enemigos mientras cumplimos pequeños objetivos, como defender una zona, piratear determinadas terminales,... Y además lo que hagamos afecta al modo campaña:



COLABORAR es la clave del éxito para sobrevivir. Incluso en la dificultad "bronce" no nos queda más remedio que organizarnos.



RECIBIMOS PREMIOS gastando los créditos que acumulamos online. En las cajas nos pueden salir nuevas armas, personajes...

LA GALAXIA EN GUERRA

Gestionar la batalla final contra los segadores no es nada fácil:

1. **EN ESTA ZONA DE LA NAVE** hablamos con los líderes de otras razas y accedemos a más datos.
2. **LOS RECURSOS BÉLICOS** son todos los aliados que hemos podido conseguir completando misiones.
3. **EL MODO COOPERATIVO** aumenta el porcentaje de disposición de nuestras alianzas.

Shepard



LA HORA DE LIDERAR LA GUERRA ha llegado. Shepard es el único con algo de experiencia en segadores, por lo que se convierte en la última esperanza de supervivencia.



Ligar en tiempos revueltos

La relación con nuestros compañeros de viaje es tan importante como siempre. Podemos ir de buenas, ser malvados con ellos e incluso llevárnoslas a la cama si hay suerte:



RECLUTAMOS a nuestro pelotón completando misiones. La mayoría son viejos conocidos, pero hay novatos, como James.



ALGUNOS TRIPULANTES no son controlables, como esta reportera que nos hace preguntas comprometidas.



CULTIVAR LAS AMISTADES tiene premio. Si somos amables y mostramos interés podemos acabar durmiendo con ellos.



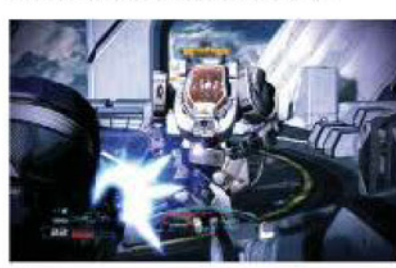
MEJORAR LAS ARMAS con todo tipo de artefactos, como mirillas, bayonetas, cañones o cargadores es fundamental.



LOS EXTRAÑOS SUEÑOS de Shepard profundizan en la responsabilidad del comandante de la Normandía.



LOS BRUTOS se lanzan a por nosotros sin contemplaciones. Hay que tener cuidado con sus acometidas para sobrevivir.



LOS ATLAS son enemigos temibles, pero si acabamos con su piloto sin destruir la máquina, podemos utilizarlo nosotros.



LA HISTORIA tiene bastantes momentos en los que los más sensibleros pueden soltar una lágrima.

Shepard

La apariencia de la versión femenina de Shepard fue elegida por fans de todo el mundo. Puede parecer más delicada, pero reparte tollinas igual o mejor que Mr. Shepard.

Garrus, Liara o Tali, junto a un buen número de secundarios ya míticos, de nuevo, cerrando todas las cuentas pendientes que tuviesen. También hay alguna cara nueva, como James, un hipermusculado soldado de la Alianza que bien podría ser compañero de Marcus Fénix. Tampoco faltan las relaciones románticas con la tripulación, hombres, mujeres o aliens, independientemente de que nuestro héroe sea Sr. o Sra. Shepard. Se agradece mucho la naturalidad y el humor con el que se tratan estos temas, más aún tratándose de un videojuego.

→LOS COMBATES SON LA PIEDRA ANGULAR DEL JUEGO. Las misiones se limitan a limpiar la zona de enemigos mientras avanzamos, en especial durante las tareas secundarias, que son un calco de los mapas multijugador cooperativos. Eso sí, los tiroteos se han pulido bastante, y aunque no alcanzan la solidez ni la fluidez de juegos como *Gears*, resultan muy entretenidos. Ahora podemos rodar por los escenarios y atacar cuerpo a cuerpo con la omnihoja, lo que aumenta las posibilidades jugables. Pero lo que nos ha encandilado es la cantidad de momentos épicos, en especial cuando aparece algún segador en pantalla. También nos las vemos con recolectores, rachnis o geth, por ejemplo, aunque la mayoría de las veces nos enfrentamos a los soldados de Cerberus, lo que se hace un poco pesado, la verdad.

→LOS ELEMENTOS ROLEROS SE HAN PERDIDO muchísimo, y aunque mejoramos las características y el equipo de nuestro pelotón, los poderes tecnológicos y bióticos apenas tienen importancia; siempre podemos ganar las batallas disparando. Lo mismo pasa con las habilidades "charlatanas" de Shepard, que han perdido peso. Ya no podemos solucionar nada con la diplomacia, solo valen los tiros. La exploración también brilla por su ausencia. Aunque han creado una especie de minijuego para recorrer la Vía Láctea mientras nos persiguen los segadores, la realidad es que es más básico y limitado que el de la segunda entrega (algo que muchos agradecerán). Eso sí, la sensación de estar investigando por nuestra cuenta un universo rico y complejo donde las misiones aparecen de modo natural se ha perdido (ya pasó en *Mass Effect 2*, pero aquí es más evidente). Tanto es así, que recibimos las misiones oyendo las conversaciones de la gente que deambula por la Ciudadela. Nuestro héroe "pone la antena", se da una vuelta por algún planeta perdido, tira la sonda, recupera el objeto y lo lleva de vuelta al interesado. Una manera de obtener y de cumplir misiones que nos resulta sencillamente ridícula. Los ▸▸



LOS MOVIMIENTOS de Shepard funcionan de maravilla. Cubrirnos, rodar, disparar, usar los poderes...

HAY 16 POSIBLES FINALES, Y PODEMOS RECUPERAR DATOS DEL 1 Y EL 2



TOMAR DECISIONES, siempre comprometidas, sigue siendo uno de sus pilares jugables. Es compatible con el reconocimiento de voz Kinect, pero solo si habláis en inglés.

Shepard el entrometido

En lugar de entablar largas conversaciones con personajes secundarios en busca de misiones, solo tenemos que arrimar la oreja a algunos extraños para conseguirlas. Lo más extraño es cuando ya hemos completado la misión y vamos a hablar con el que nos la dio para obtener nuestra recompensa: "Hola, perdona, sé que no hemos hablado nunca pero...".



ESTE ELCOR NO SE IMAGINABA que su inocente comentario en voz alta nos haría recorrer media galaxia para ayudarle.



LAS MISIONES SECUNDARIAS se limitan (casi todas) a lanzar una sonda sobre el planeta adecuado sin alertar a los segadores.

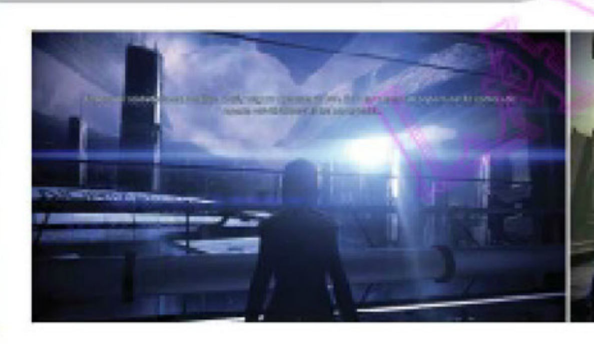


UNA VEZ RECUPERADO EL OBJETO en cuestión, solo tenemos que devolvérselo al personaje que lo comentó.

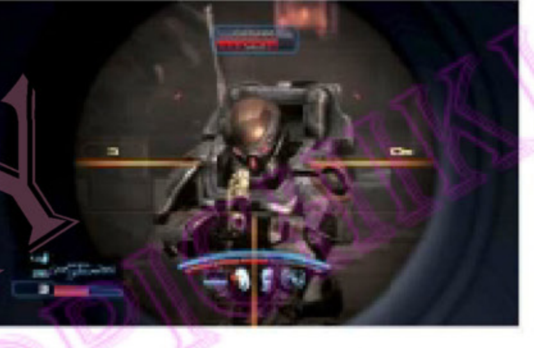


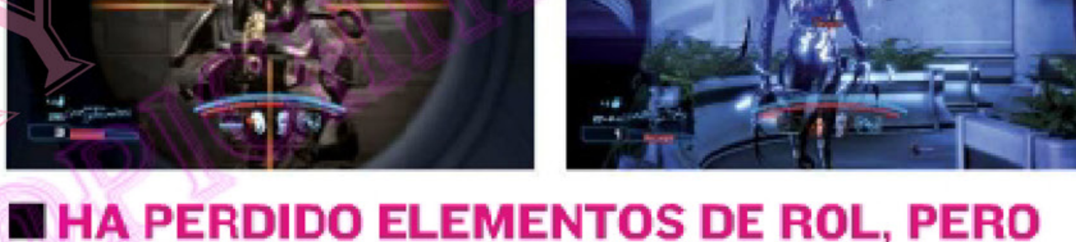
Los combates están más pulidos que nunca

LAS NUEVAS HABILIDADES, como los ataques cuerpo a cuerpo con la omniblade (la espada que es capaz de crear nuestra omniherramienta) son tan mortíferos como peligrosos de realizar, pues nos quedamos sin cobertura (arriba). Eso sí, siempre podemos parar la acción y elegir con calma cuál será nuestro siguiente movimiento (izq.)



LOS SEGADORES son máquinas implacables. Cada 50.000 años acaban con la vida de la galaxia.





HA PERDIDO ELEMENTOS DE ROL, PERO SIGUE SIENDO UN JUEGO IMPRESIONANTE

EL UNIVERSO de Mass Effect 3 está repleto de escenarios espectaculares y llenos de detalle. Nos quedamos embobados más de una vez.



El fin de la historia

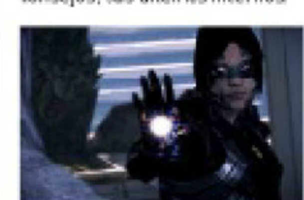
Después de dos entregas en las que se ha ido fraguando lo que se nos venía encima, ha llegado el momento de dar la cara de una vez por todas. Todos los personajes con los que entablamos amistad en estos años y todas las tramas que se han formado se resuelven en este apoteósico final de la saga. Es más alucinante todavía si usamos nuestra partida importada del original:



LOS KROGAN Y LA XENOFAGIA son uno de los temas más chulos de toda la saga. Ahora podremos decidir el destino de toda la raza.



LA VUELTA DE PERSONAJES clásicos tampoco es en balde. Todos resuelven, según nuestros consejos, sus dilemas internos.



LAS INTENCIONES DE CERBERUS también se revelan de una vez por todas. Esta ambigüedad nos carcome vivos.

Cascarón

Estas abominaciones son producto de la corrupción de los segadores. Someten a cualquier raza a su voluntad y los usan como obedientes soldados.

▸▸ entornos a explorar también se han reducido considerablemente, sobre todo en la Ciudadela, dividida en áreas pequeñas y vacías.

→ **EL MODO MULTIJUGADOR COOPERATIVO,** para 4 jugadores, es un clon más de la ya típica horda. Resistimos 10 oleadas en cada uno de los 6 mapas disponibles (por ahora). El personaje es exclusivo de este modo, podemos subirle de nivel, mejorar su equipamiento o desbloquear nuevas razas jugables, por ejemplo. También aumentamos el porcentaje de disposición de nuestros apoyos en la Galaxia en guerra del modo campaña. Todo un acierto.

→ **MASS EFFECT 3 ES UN JUEGAZO,** pese a los defectos que hemos comentado anteriormente. Es cierto que es menos rolero que las primeras entregas, y que aquellos que disfrutaron con una experiencia más profunda e inmersiva pueden quedar algo decepcionados. Aún así no podemos valorar un juego por lo que no es, sino por lo que puede ofrecernos. En ese sentido *Mass Effect 3* es una experiencia sobresaliente, completa y espectacular, con un apartado técnico brutal, una banda sonora genial (otra vez) y una narración casi perfecta, lo que compensa cualquier defecto que podáis encontrarle, si es que podéis. Como diría un Elcor: con absoluta certidumbre. Mi veredicto es muy positivo, simpático humano. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La historia,** que por fin se resuelve te tiene enganchado hasta el final.
- **Lo épicos** que resultan los combates contra los segadores y otros jefes finales.

Lo peor

- **La pérdida de elementos roleros** puede decepcionar a muchos.
- **Las ralentizaciones de PS3** molestan algo, aunque no se hace insoportable.

Alternativas

- **Mass Effect 1 y 2** son tan divertidos y completos como éste. Corre a por ellos si no los has jugado ya.
- **Deus Ex y Alpha Protocol** tienen ambientación futurista, tiros y diálogos, pero no son tan buenos.

GRÁFICOS	Los efectos de luz merecen especial mención, así como los modelos.	94
SONIDO	Las voces están en inglés, pero la banda sonora vuelve a ser genial.	86
DURACIÓN	Completar todo nos llevó unas 30 horas, y además hay cooperativo.	91
DIVERSIÓN	El ritmo del juego es sensacional y engancha de principio a fin.	94
PUNTUACIÓN FINAL		93

Valoración

Una de las mejores trilogías de esta generación (si no es la mejor) se cierra con un capítulo excepcional, aunque por el camino se hayan perdido los tintes roleros que en su día nos enamoraron. Un indispensable.

Por Rafael Aznar 



Qué bueno que volviste

KID ICARUS UPRISING

Desde el anuncio de 3DS, el regreso del angelito Pit ha sido uno de los más esperados. El chico se ha visto obligado a bajar de su nube para combatir el mal que acecha a la humanidad.

LA MITOLOGÍA CUENTA QUE HUBO UN MORTAL, ÍCARO, que osó querer alcanzar el sol con las alas que su padre le había fabricado. La cera que unía las plumas se le derritió en el intento y dio con sus huesos en el abismo marino. Pit, el protagonista de *Kid Icarus*, también tiene apéndices voladores, pero su cabeza está mejor amueblada. Como buen ángel que es, sólo usa las alas para servir a su diosa, Palutena, en su misión de acabar con las fuerzas del Inframundo comandadas por Medusa.

Muchos años después del debut de la saga en NES, Masahiro Sakurai, responsable de *Smash Bros* y *Kirby*, ha recuperado a Pit para la causa consolera, y lo ha hecho por todo lo alto.

LA ACCIÓN ES UNA CONSTANTE EN EL JUEGO. No esperéis una aventura "todoterreno" tipo *Zelda*, porque no lo es. La adaptación de la saga a los tiempos contemporáneos y los entornos tridimensionales ha apostado por el derrotero de los disparos a gogó, con niveles que combinan partes aéreas (al estilo de *Space Harrier*) y terrestres (con un tone más tendente al beat 'em up). Lo mejor es que las armas son variadas: algunas, como el arco, son primorosas desde la lejanía, mientras que otras, como las mazas, sólo sirven para el cuerpo a cuerpo.

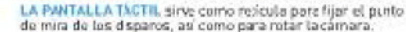
El control es sencillo. Con el botón deslizante, se mueve a Pit; con el botón L, se dispara; y con la pantalla táctil, se rota la cámara y se fija el punto de mira. Puede parecer engorroso, ya que sólo se puede sujetar la consola con una mano, pero, por suerte, el juego se vende junto con un soporte para apoyarla. Igualmente, los zurdos pueden servirse del nuevo botón deslizante pro (se vende por separado).

EL DESARROLLO DE LOS NIVELES SE HACE MUY AMENO, siempre con un jefe final como guinda. La dificultad admite amplios ajustes, lo que repercute en las recompensas que obtenemos, así como en el acceso a ciertas áreas. La historia rezuma humor y guiños, con hilarantes diálogos entre Pit, Palutena y algunos ▶▶



LOS GRÁFICOS suponen un buen espectáculo de luz y color, tanto en escenarios como personajes. Las 3D tan solo cumplen.





LA PANTALLA TÁCTIL sirve como retícula para fijar el punto de mira de los disparos, así como para rotar la cámara.



LOS VEHÍCULOS, como un pequeño tanque o un robot bípedo, tienen una potencia de fuego realmente incendiaria.

Condimenta el plato al gusto

El Caldero maligno es un sistema para fijar la dificultad antes de cada nivel. El rango va desde 0.0 (un paseo triunfal digno de gallinas cluecas) hasta 9.0 (un infierno capaz de sacar de sus casillas a la persona más angelical). Si morimos, baja automáticamente:



LAS RECOMPENSAS varían. A mayor dificultad, más objetos raros aparecen. Además, se obtienen más corazones para acudir a la tienda a derrochar.



HAY PUERTAS que sólo se abren si jugamos con cierto nivel de dificultad. Son las llamadas puertas de intensidad, y albergan jugosos tesoros.

VIAJE CELESTIAL

Los niveles siguen una estructura con tres partes:

1. **VUELO:** Pit utiliza sus alas para planear y, de paso, liarse a tiros. La dinámica es como la de un shooter sobre raíles.
2. **ACCIÓN EN TIERRA:** Hay que avanzar con golpes cuerpo a cuerpo o disparos a distancia.
3. **JEFES:** Al final de cada nivel aguarda un monstruo dispuesto a hacerse un bocata de plumas.

Pit

EL PROTAGONISTA no es un ángel al uso. Sus alas sólo le permiten volar por un período de cinco minutos. Por eso, parte de sus misiones se desarrollan en tierra firme.



Un cielo de batallas

El multijugador acmite hasta seis usuarios, tanto online como en red local. En el caso de esta última, se necesita una tarjeta por jugador. Hay dos modos en los que zurrarse la badana a base de bien:



LUCES Y SOMBRAS enfrenta a dos equipos. Cuando la vitalidad de uno llega a cero, sale un Pit especial. El otro equipo debe fundirlo para cerrar la partida.



TODOS CONTRA TODOS no tiene misterio. Hay que zurrarle a todo lo que se mueva y evitar que, en el intento, ese todo nos zumbe a nosotros, claro.



LOS ESCENARIOS son bastante grandes, y en ellos aparecen diversos objetos de ataque y recuperación de los cuales beneficiarse.



EL HUMOR está muy presente en los diálogos entre Pit y Palutena, con numerosos guiños al juego original de NES.



LOS DISPAROS se pueden proyectar de manera continuada o recargada, según el tiempo que dejamos entre tiro y tiro.

HAY PERSONAJES SECUNDARIOS que ayudan a Pit en algunos momentos concretos. Es el caso del temido Magno.



EN EL MULTIJUGADOR controlamos a un soldado menos poderoso que Pit, pero cuyas habilidades son las mismas.



LAS TARJETAS DE REALIDAD AUMENTADA permiten simular duelos cara a cara con la ayuda de las cámaras de la consola.

Medusa

La diosa del Inframundo, se la tiene jurada a su homónima celestial, Palutena, y el pobre Pit va a ser quien sufra en sus carnes su ira desatada.

enemigos. Y hay varias sorpresas a lo largo del desarrollo.

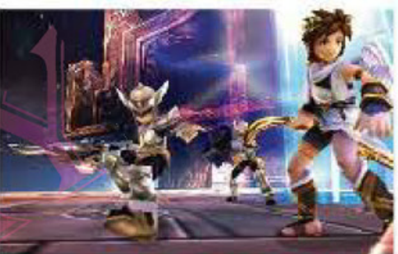
La campaña dura unas 12 horas y es rejugable, de cara a lograr nuevas armas y picarse por lograr mejores puntuaciones. También hay un modo multijugador para seis usuarios, aunque con sólo dos modos: todos contra todos y batalla entre dos equipos. Se habría agradecido alguna variante más. Más interesante es el uso de las funciones de realidad aumentada, merced a las seis tarjetas que incluye, a las que se añaden otras que se pueden conseguir reservando el juego o canjeando puntos en el Club Nintendo. Podemos usar las tarjetas para, con ayuda de las cámaras de 3DS, observar modelos de los personajes y, lo que es mejor, trasladar luchas como la de Pit y Medusa a la mesa de nuestra habitación.

LA ESTAMPA DE COLOR ES UNO DE LOS PUNTOS FUERTES del apartado gráfico, tanto en los escenarios como en los enemigos, con especial mención para los carismáticos jefes finales y para los dibujos de Pit y Palutena que adornan la pantalla táctil y que están acompasados con los diálogos. Sin embargo, las voces están en inglés, lo que, en medio del fragor de la acción, dificulta poder disfrutarlos.

Kid Icarus Uprising supone, 25 años después, la resurrección de uno de los personajes más entrañables de Nintendo.



EL ARGUMENTO no es demasiado original, pero tiene algunos giros que seguro que os sorprenderán.





EL MULTIJUGADOR Y LA REALIDAD AUMENTADA LE HACEN MUY COMPLETO





LOS SERES MITOLÓGICOS son mayoría entre los jefazos finales: el cancerbero, la hidra, el kraken, Tánatos... Muy pocos faltan a la cita.

Armas angelicales

Hay nueve tipos de armas y, a su vez, multitud de variantes. No se puede cambiar de herramienta en plena partida:



EL EQUILIBRIO entre disparos y golpes cuerpo a cuerpo varía ampliamente entre arma y arma, lo que afecta a la jugabilidad.



PARA DISPARAR, son ideales los arcos, los orbitales, los báculos e incluso las espadas, que están muy compensadas.



PARA ZURRAR desde cerca, lo mejor son las garras, los brazales o las pesadísimas mazas, que ralentizan a Pit.



ALGUNAS ARMAS se recogen durante los niveles, pero también hay una tienda donde comprar o fusionar las que ya tenemos.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El control,** pese a lo que pueda aparentar, es tan preciso como intuitivo.
- **Los diálogos** destilan humor y simpatía. Están garantizadas las sonrisas.

Lo peor

- **El multijugador** cuenta sólo con dos modos y precisa una tarjeta por usuario.
- **Las voces** están en inglés, lo que dificulta el seguimiento de los diálogos.

Alternativas

- **Star Fox 64** es lo más parecido a los niveles aéreos de la aventura de Pit.
- **Zelda Ocarina of Time** es la aventura más completa de 3DS.
- **Super Mario 3D Land** es absolutamente imprescindible.

GRÁFICOS Priman el colorido y la variedad de entornos, aunque falta detalle.	89
SONIDO Los diálogos están en inglés y, a veces, es difícil seguir los subtítulos.	82
DURACIÓN El modo Historia dura doce horas, pero es rejugable y hay multijugador.	90
DIVERSIÓN El control es genial, las fases son variadas y hay muchas sorpresas.	91
PUNTUACIÓN FINAL	90

Valoración

El ángel Pit vuelve a la palestra consolera con un excelente juego de acción y disparos que aprovecha la pantalla táctil y que está repleto de guiños y humor. Gran control y multitud de posibilidades le convierten en un imprescindible.

Por Rafael Aznar

3 ■ Fútbol ■ EA ■ 1 a 2 jugadores ■ Castellano ■ 49,95 € ■ Ya disponible









LA TEMPORADA ha pasado ya su ecuador, pero será en PS Vita donde se decida el resultado final.





LOS ESTADIOS son clavados a los reales. Por su parte, las caras se asemejan solo en el caso de los futbolistas más mediáticos, pero no así en los de clase media-baja.

CONTROL TÁCTIL DEL BALÓN

Esta entrega de la saga combina su control clásico y sus licencias con las posibilidades que ofrecen la pantalla táctil y el panel trasero de la nueva portátil:

1. HAY TORNEOS DE 22 PAÍSES, incluida la Segunda División de algunos, como España, Inglaterra, Alemania o Italia. También hay selecciones y varios equipos sueltos del resto del mundo. Gracias a la conexión online, las plantillas están totalmente actualizadas.
2. LA PANTALLA TÁCTIL sirve para hacer pases y chutar faltas. Con solo tocar, la pelota se dirige al jugador o al hueco que queramos. Si es a balón parado, podemos trazar con el dedo la parábola que queremos que coja el esférico en su viaje hacia la portería.
3. EL PANEL TRASERO está genialmente aprovechado. Su forma rectangular simula ser una portería, lo que permite ajustar los disparos a la escuadra con precisión milimétrica. Eso sí, es tan sensible que, a veces, chutaremos sin querer solo con rozarlo.

El Balón de Oro toma el césped portátil

FIFA FOOTBALL

La saga de fútbol más aclamada llega a PS Vita con un título que retoma el control de *FIFA 11* y añade algunas novedades.

■ EA SPORTS INAUGURA EL ESTADIO PORTÁTIL de Vita con este notable simulador, que, aunque lo parezca, no es un "port" del *FIFA 12* de PS3 (no incluye novedades como el motor de colisiones o el sistema de entradas defensivas). Más bien, se trata de una suerte de "*FIFA 11.5*", pues su jugabilidad es similar a la del juego de hace año y medio.

Los dos joysticks vienen de perlas para regatear en 360° y hacer filigranas, y aprovecha los controles táctiles. En ese sentido, los partidos son muy fluidos, a pesar de algunos fallos de la IA, como que los compañeros parezcan tener pánico a los desmarques. Podemos incluso jugar controlando a un solo futbolista o al portero.

→ EL MODO CARRERA ES EL GRAN PROTAGONISTA. En él, hay que gestionar la plantilla y el presupuesto de un club a lo largo de varias temporadas. A eso se añaden los torneos típicos y los partidos online, aunque se echa en falta el modo Temporadas, con ascensos y descensos de categoría, que existe en PS3 y Xbox 360.

Estos recortes respecto a *FIFA 12* dejan la sensación de que este juego podría haber estado parejo en calidad a las versiones mayores. Aun así, sus partidos y los controles táctiles lo convierten en un excelente juego de fútbol.

NUESTRO VEREDICTO	
■ GRÁFICOS	88
■ SONIDO	86
■ DURACIÓN	87
■ DIVERSIÓN	87

Valoración Aunque no incluye las novedades del *FIFA 12* de PS3, aprovecha los controles táctiles, los partidos son fluidos y las licencias son ingentes.

PUNTUACIÓN FINAL **87**

NOVEDADES PS Vita

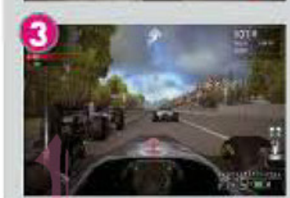
Por Rafael Aznar



3 ■ Velocidad ■ Codemasters ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 45,95 € ■ Ya disponible









CODEMASTERS traslada a PS Vita la Fórmula 1, con una versión que se sitúa a caballo entre la de 3DS y la de PS3.





EL KERS Y EL DRS, las dos novedades del reglamento de 2011, están bien recreados y facilitan los adelantamientos, aportando algo de velocidad punta.

LA VELOCIDAD DEL GRAN CIRCO

El juego recrea el campeonato de Fórmula 1 de 2011, a lo que se añaden algunas pruebas diseñadas para la ocasión:

1. LA LICENCIA incluye 12 escuderías, 24 pilotos (entre ellos, Alonso y Alguersuari) y 19 circuitos. Aparte, podemos crearnos un piloto propio para disputar el modo Trayectoria y convertirnos en campeones del mundo.
2. EL MODO DESAFÍOS incluye 60 pruebas: superar checkpoints, esquivar obstáculos, pasar por puertas móviles, coger rebufos, conducir sobre mojado con slicks, encadenar adelantamientos... Son las mismas que la versión de 3DS. Obtenemos una puntuación según cómo lo hagamos.
3. EL PANEL TRASERO es la única funcionalidad de PS Vita que se aprovecha. Puede usarse para cambiar las marchas (como si fueran las levas de un volante) o para acelerar y frenar. Del uso del giroscopio como volante no hay ni rastro, y la pantalla táctil sólo sirve para cambiar de cámara.

Fórmula a destiempo

F1 2011

PS Vita tiene el honor de albergar un Gran Premio de Fórmula 1 nada más nacer. Lo malo es que lo hace con las carreras de 2011, cuando el semáforo del campeonato de 2012 ya se ha puesto verde.

■ CODEMASTERS ADAPTA SU ESTANDARTE DE LA F1 a PS Vita. A los mandos del Red Bull de Vettel o el Ferrari de Alonso, el control de *F1 2011* se sitúa a caballo entre arcade y simulación, con el añadido jugable del kers y el DRS, las novedades técnicas que se introdujeron el año pasado, muy bien plasmadas. Las carreras son fieles a la realidad, con la calificación en tres tandas y las típicas paradas en boxes.

A nivel gráfico, no está a la altura de la versión de PS3. Los monoplazas lucen un tono mate muy apagado, el sistema visual de daños es casi inexistente y hay tirones de vez en cuando.

→ LOS MODOS DE JUEGO SON VARIADOS: trayectoria, campeonato, grandes premios, contrarreloj (con premios según logremos oro, plata o bronce), desafíos y multijugador online. Este último solo nos permite compartir pista con tres usuarios, lo que se antoja un tanto exiguo para un título de estas características.

El juego ha llegado junto con la consola, lo que se agradece, pero pierde encanto por lo desfasado que está si tenemos en cuenta que el Mundial 2012 ya ha empezado. Aun así, es un buen juego de carreras, muy recomendable para los entusiastas de la F1 y sus velocidades de vértigo.

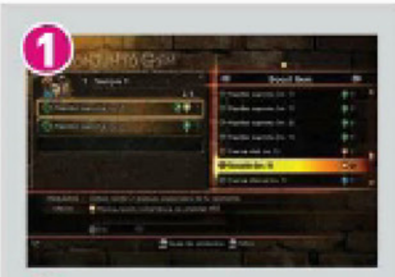
NUESTRO VEREDICTO	
■ GRÁFICOS	78
■ SONIDO	76
■ DURACIÓN	85
■ DIVERSIÓN	78

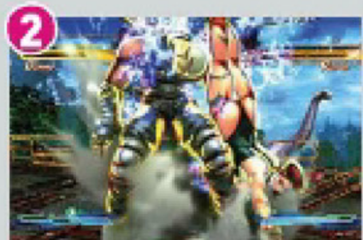
Valoración La mezcla de arcade y simulación es buena, pero a nivel técnico está más cerca de la versión de 3DS que de la de PS3 y Xbox 360.

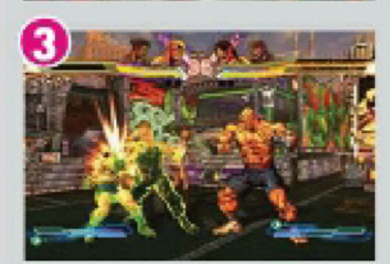
PUNTUACIÓN FINAL **78**

Por Daniel Quesada

12 ■ Lucha ■ Capcom ■ 1 - 7 jugadores ■ Castellano (textos)
■ 59,90 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







USA TU ESTRATA-GEMA

El nuevo sistema de gemas y ataques por parejas añaden mucha "chicha" al juego:

1. LAS GEMAS SE ACTIVAN cuando cumplimos alguna condición especial. Por ejemplo, dar un número concreto de golpes al rival.

2. CAMBIAMOS AL OTRO LUCHADOR saliendo y entrando en el escenario (lo que nos deja desprotegidos frente a un contraataque) o al lanzar un ataque especial al rival, que lo deja noqueado durante un segundo.

3. LOS ATAQUES CROSS combinan las fuerzas de nuestros dos luchadores de varias formas. El Cross Assault hace que nuestro segundo personaje ataque junto a nosotros (controlado por la IA). El Cross Art lanza un ataque combinado de los dos, en el que nosotros observamos. Activar Pandora sacrifica a uno de nuestros luchadores a cambio de hacer superpoderoso al otro.



UN ENORME PLANTEL de luchadores de ambas sagas se ven las caras: Asuka, Vega, Julia, Rolento, Law... ¡Menuda lista!

Multiplica tus moratones

STREET FIGHTER X TEKKEN

Un sueño hecho realidad: dos iconos de la lucha, frente a frente. Aunque sus formas de partir la cara sean distintas, ahora podéis combinarlas.

■ **UN METEORITO HA CAÍDO EN LA TIERRA** y, con él, la misteriosa caja Pandora. Como parece albergar más poder que Angela Merkel, la organización Mishima (de *Tekken*) y Shadaloo (de *Street Fighter*) van a pugnar por conseguirla. Así los luchadores de ambos universos tienen una excusa para cruzar sus puños.

El sistema de combate parece similar al de un *Street Fighter* más, pero poco a poco notamos las diferencias. La más evidente es la lucha por parejas: podemos usar a nuestros dos personajes a la vez, alternarlos o unificar sus fuerzas. Aunque se nos permite formar las parejas que queramos, hay combinaciones que dan ventajas en el modo Arcade: un combate especial, conversaciones entre los luchadores tras cada pelea y un final personalizado. Por cierto, es posible organizar combates de dos jugadores contra dos... ¡simultáneamente!

→ **EL USO DE GEMAS** para "tunear" a los luchadores es el otro gran cambio. Podemos asignar gemas de asistencia (nuestro luchador ejecuta ciertos movimientos automáticamente) o de mejora (potencian fuerza, resistencia, etc.). Es muy importante asimilar sus efectos. El control se ha simplificado un poco para que cualquiera pueda dominarlo (podemos ejecutar combos complejos pulsando solo un botón). También se incorpora el "juggle system" de *Tekken*: podemos seguir golpeando al rival mientras esté en el aire.

En cuanto a modos, hay Arcade, Versus, Online (hasta 4 usuarios a la vez) y Retos, que nos propone decenas de combates especiales. Unid a eso un apartado técnico tan brillante como siempre y tendréis uno de los juegos de lucha más potentes. Solo nos queda lamentar que 360 tenga cinco luchadores menos que PS3.

Poison

El primer transexual reconocido de los videojuegos (¡lo afirma la propia Capcom!) se estrenó en *Final Fight* y vuelve con ganas de guerra.



LOS ATAQUES ESPECIALES se ejecutan como de costumbre, aunque algunos se han modificado para ganar fluidez.



LAS MISIONES proponen retos bastante avanzados, en los que es muy recomendable gestionar bien las gemas.



EL APARTADO GRÁFICO nos brinda espectaculares giros de cámara y una estética muy colorida.





LOS DOS ÚLTIMOS COMBATES del modo Arcade nos enfrentan con Jin y Xiaoyu (izquierda), los cuales mantienen los poderes de Pandora. Al final, toca despachar al malvado Ogre (der.), que no es muy difícil de derrotar si hacéis un buen uso de vuestros cambios de personaje.

Solo en PlayStation

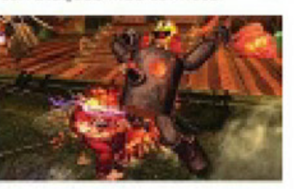
He aquí los cinco personajes exclusivos para la versión PlayStation 3:



COLE usa los contundentes poderes eléctricos que usa en la saga *Infamous*. Lo han "mazado" un poco, ¿no?



KURO Y TORO (mascotas de Sony en Japón) imitan a Kazuya y Ryu, respectivamente, pero con ataques más cómicos.



MEGAMAN Y PACMAN (¡montado en un Mokujin!) tienen los golpes más extraños del plantel de luchadores.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La espectacularidad** de la saga, por difícil que parezca, ha subido un peldaño.
- **El sistema de parejas y las gemas** otorgan mucha fluidez a los combates.

Lo peor

- **La simplificación** de los comandos puede echar para atrás a los que busquen un juego más "hardcore".
- **Las ausencias** de la versión Xbox 360.

	PS3	XB360
GRÁFICOS Coloridos y atractivos a saco. Puestos a pedir, podía haber más escenarios.	95	95
SONIDO El plantel de voces de siempre, en japonés e inglés. Es inestable en partidas online.	80	80
DURACIÓN 43 héroes en PS3 y 38 en 360. La oferta de modos es buena en ambos casos.	93	91
DIVERSIÓN Lo mejor es el online, pero con tantos luchadores gozaréis en cualquier pelea.	93	92
PUNTUACIÓN FINAL	93	92

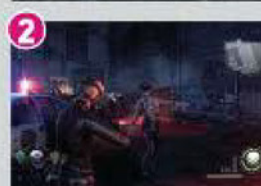
Valoración

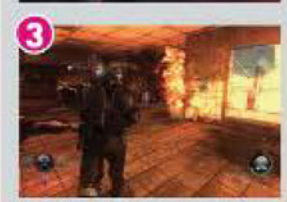
Hereda lo mejor de 2 universos para regocijo de nuestros ojos y pads. Habrá a quien el "juggle system" de *Tekken* y las ventajas para novatos le chirríen, pero el conjunto es irresistible. Se disfruta mucho más al jugar online.

Por David Martínez







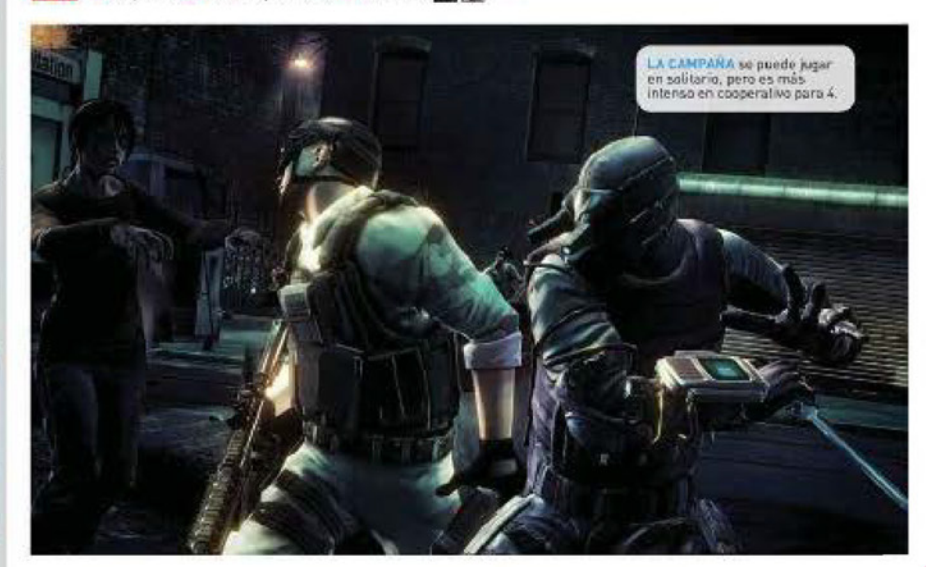


EL EQUIPO DE SEGURIDAD USS

Podemos escoger nuestro personaje entre 6 miembros de Umbrella, y desbloquear sus habilidades con puntos de experiencia. En el modo "versus" aparecen otros tantos Spec Ops del gobierno de los EE.UU. con habilidades "espejo":

1. **VECTOR** es el encargado de reconocimiento. Entre sus habilidades especiales se encuentran el detector de movimiento, y la posibilidad de utilizar camuflaje óptico o "robar" la apariencia de otros soldados.
2. **BERTHA** es la médico de campo. Una enigmática doctora que puede curar a sus aliados (o a sí misma) y que también cuenta con vacunas para evitar la infección si es mordida.
3. **BELTWAY** ocupa el papel de armas pesadas. Además de ir equipado con un blindaje especial, es capaz de colocar minas y láser. Su arma favorita es una escopeta de cartuchos.





LA CAMPAÑA se puede jugar en solitario, pero es más intenso en cooperativo para 4.

La infección se propaga por Internet

RESIDENT EVIL
OPERATION RACCOON CITY

El remedio para acabar con la plaga zombi no es una vacuna, sino una buena ración de plomo administrada por los servicios de seguridad de Umbrella.

Leon S. Kennedy

Volvemos a encontrarnos con él, cuando aún era un novato en la policía de Raccoon. Esta vez nuestro objetivo es acabar con él antes de que revele el incidente.

LA SAGA *RESIDENT EVIL* YA HIZO SUS "PINITOS" con el juego online en las dos entregas de *Outbreak*, pero el resultado no terminó de convencer. Ahora vuelve a intentarlo con un nuevo enfoque: el de un "shooter" táctico en tercera persona, desarrollado por Slant Six, los creadores de *Socom Confrontation*.

Aunque podemos jugar la campaña en solitario (con tres compañeros controlados por la consola) estos siete niveles se disfrutan mucho más en cooperativo para cuatro. Nosotros encarnamos a uno de los seis componentes del equipo Delta de Umbrella (con habilidades específicas) y tenemos que limpiar todas las evidencias del virus T, lo que incluye a personajes emblemáticos como Leon Kennedy o Ada Wong, monstruos como Tyrant, Hunter o Licker, y a las fuerzas del gobierno. Sin olvidarnos de los omnipresentes zombis. La ambientación no solo recoge los lugares más conocidos de la segunda entrega, sino que respeta elementos como las plantas curativas, los sprays...

AUNQUE LA CAMPAÑA SE ACABA PRONTO, el modo "versus" es mucho más completo. Podemos enfrentarnos por equipos (los Spec Ops del gobierno contra Umbrella), encarnar a héroes como Jill Valentine o Nicholai, sobrevivir hasta que llegue un helicóptero de rescate o recuperar muestras del T-Virus. Y en Xbox 360 hay un modo exclusivo en el que programamos a Nemesis para que se ponga de nuestra parte.

Unos gráficos correctos y un buen doblaje (es el segundo juego de la saga que habla castellano) contrastan con larguísimos tiempos de carga entre niveles y una IA irregular. Detalles que cualquier fan de la saga pasará por alto, solo para disfrutar de esta nueva perspectiva.



EL CONTROL es típico de un "shoot'em up" táctico, con coberturas. Pero no podemos dar órdenes a los compañeros.



LOS ZOMBIS atacan a ambos bandos. Si estamos sangrando, se vuelven más hostiles. También nos pueden infectar.



LOS ESCENARIOS recuperan la comisaría, el cementerio, los laboratorios de Umbrella...

Más que armas biológicas

Los efectos del virus T no se quedan en sacar a los muertos de sus tumbas. También encontramos "armas biológicas" como los Licker y Hunter, típicos de la saga. Además, tenemos que enfrentarnos a una serie de enemigos finales, más duros:



EL DOCTOR BIRKIN, el padre de Sherry, fue atacado por Hunk y sus tropas en *Resident Evil 2*. Entonces se inyectó el G-Virus y se convirtió en el monstruo al que nos tenemos que enfrentar.



LOS TYRANT T-103 no se detienen ante nada ni ante nadie. A lo largo del juego vamos a encontrarnos con algunas de sus míticas transformaciones de los juegos "clásicos".





LOS HÉROES de *Resident Evil 2 y 3* son nuestros enemigos en el modo historia, pero podemos controlarlos en "versus". El bando del gobierno lo forman Leon S. Kennedy, Claire Redfield, Carlos Oliveira y Jill Valentine, mientras que por Umbrella están Ada Wong, Hunk, Nicholai y Lone Wolf.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- **El multijugador,** cooperativo para cuatro jugadores y versus para 8.
- **La ambientación** recupera momentos de la segunda y tercera entregas.

Lo peor
- **La inteligencia artificial** es irregular, y nos "traiciona" a menudo.
- **Los tiempos de carga** entre fases son muy largos, aunque no cortan los niveles.

Alternativas
- **Gears of War 3** es el "shooter" en tercera persona más espectacular, y también tiene un buen modo online.
- **Resident Evil 5** cuenta con modo cooperativo (para dos jugadores) y sigue un estilo más aventurero.

GRÁFICOS	No brillan, pero recrean muy bien la atmósfera de los primeros Resident.	81
SONIDO	La banda sonora cumple, y se agradece el (inusual) doblaje al castellano.	88
DURACIÓN	La campaña se acaba en 5 horas, pero tiene dos finales y modos versus.	80
DIVERSIÓN	En solitario flojea, pero el online (cooperativo y versus) es frenético.	84

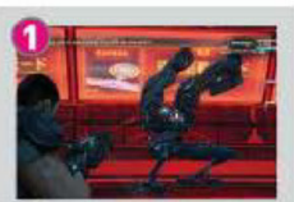
PUNTUACIÓN FINAL 83

Valoración

El cambio de género le sienta bien a la saga. Por una vez, se agradece ponerse del lado de Umbrella y acabar con los zombis a tiros. Sin embargo, es esencialmente online; la campaña en solitario es corta y sin profundidad.

Por David Martínez

18 ■ Shoot'em up ■ Sega ■ 1 a 10 jugadores ■ Castellano ■ 64,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:









EL SARGENTO MARSHALL y su equipo se enfrentan a un ejército de robots, que han tomado conciencia.





EL EQUIPO PROTAGONISTA está formado por soldados con personalidad: un americano fanfarrón, una fría francotiradora china, un robot "afrancesado"...

DISPAROS NADA MECÁNICOS

Aunque *Binary Domain* comienza de forma un tanto convencional, se va volviendo más intenso y variado a medida que progresamos. Estos son los elementos que "aderezan" el último juego de Toshihiro Nagoshi, creador de series como *Yakuza* y *Super Monkey Ball*:

1. **LOS TIROTEOS** son contundentes. Disparamos a los robots hasta hacerlos añicos. Pero si no destruimos su punto vital, vemos cómo se arrastran a por nosotros en plan Terminator.

2. **LOS VEHÍCULOS** también tienen presencia en el desarrollo. Algunos se pueden conducir, y otros protagonizan niveles sobre raíles en los que nos limitamos a disparar.

3. **ENEMIGOS FINALES Y Q.T.E.** rompen el ritmo. En algunos momentos también podemos explorar barrios de Tokio, tanto los subterráneos como la zona residencial, y hablar con un puñado de personajes secundarios.

La rebelión de las máquinas

BINARY DOMAIN

Nuestras peleas para programar la lavadora o sinton izar los canales de la televisión son solo un anticipo de la gran batalla contra los robots que nos espera en el año 2080.

■ **EL SARGENTO MARSHALL ESTÁ CORTADO** por el patrón de cualquier héroe genérico: actitud marcial, músculos hasta en las pestañas y un arsenal capaz de hacer añicos a cientos de androides. Un tipo perfecto para enfrentarse a un "shooter" en tercera persona, en el que alternamos los disparos con el uso de coberturas y órdenes sencillas a nuestros acompañantes (también por reconocimiento de voz).

Pero los creadores de *Yakuza* han sabido convertir un planteamiento convencional en algo más interesante. Después de superar las primeras horas, el argumento se llena de giros interesantes, un elenco de secundarios bien construidos y guiños de humor.

→ **LOS ENFRENTAMIENTOS FINALES**, las secuencias Q.T.E. y los niveles a bordo de vehículos (algunos sobre raíles y otros que podemos controlar) animan un desarrollo que va mejorando por momentos, y que se beneficia de una ambientación muy cuidada, si bien la posibilidad de modificar nuestro equipo y las relaciones con el resto de los soldados no influyen en el argumento.

El entretenido modo historia se completa con un multijugador sin sorpresas, con los clásicos deathmatch e Invasión (cooperativo para cuatro por oleadas).

NUESTRO VEREDICTO	
■ GRÁFICOS	82
■ SONIDO	75
■ DURACIÓN	78
■ DIVERSIÓN	84

Valoración Lo que comienza como un "shooter" clónico termina convirtiéndose en un juego de acción trepidante con guiños para jugones y humor.

PUNTUACIÓN FINAL **80**

Por Rafael Aznar



3 ■ Fútbol ■ EA ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible









EL FÚTBOL siempre ha sido un deporte de la calle. ¿Os acordáis de cuando jugabais en el barrio?





EN TOUR MUNDIAL toca crearse un equipo y unos jugadores. Al ganar partidos, mejoran los atributos y se desbloquean numerosos artículos.

PELOTEANDO EN LA CALLE

Los partidos pueden ser hasta de seis contra seis, con campos y porterías de tamaño variable:

1. **LA LICENCIA INCLUYE SEIS LIGAS** (España, Inglaterra, Italia, Alemania, Francia y Estados Unidos), selecciones y equipos especiales, con plantillas de 13 jugadores, en su mayoría clavados a los reales. Además, podemos crear infinidad de equipos propios.

2. **LAS MODALIDADES DE PARTIDOS** son varias: partidos clásicos, fútbol sala, rey de la pista (al marcar, el equipo pierde un jugador, de modo que gana el que antes se quede sin futbolistas) y amo del caño (los túneles y los regates dan puntos, de tal forma que son casi más importantes que los goles para poder ganar el partido).

3. **EL CONTROL ES MUY ARCADE.** Las filigranas, los malabarismos, los disparos con estilo o los remates acrobáticos son muy sencillos de ejecutar, con los gatillos y el joystick derecho. Los sombreros, los caños, las bicicletas o las rabonas hacen que los partidos sean espectaculares.

La calle donde viven los jugones

FIFA STREET

El freestyle no parece tener cabida en el fútbol de élite, así que estos valientes se echan a las canchas del barrio para deleitarnos con florituras y regates acrobáticos de lo más plásticos.

■ **EL CÉSPED Y LOS ONCE CONTRA ONCE** se apartan del camino de *FIFA* para dejar paso a partidos en canchas cerradas donde manda la calidad individual. Los regates son tan espectaculares como fáciles de llevar a cabo (Ronaldinho será un aficionado a nuestro lado), y valen trucos como pasar el balón haciendo que rebote en la pared.

El principal modo de juego es Tour Mundial, en el que creamos un equipo y competimos en cuatro fases progresivas, empezando a nivel regional y terminando en torneos internacionales. Lo mejor es que podemos hacernos el equipo con todo los amiguetes "virtualizados" que queramos.

→ **EL MODO TEMPORADAS URBANAS**, heredado de *FIFA 12*, es un puntazo. En él, competimos por ascender (y no descender) a lo largo de 15 divisiones, con temporadas de 10 partidos donde la competitividad está garantizada.

Lo que menos nos ha gustado es que el motor de colisiones es muy tosco, a lo que se unen fallos de la IA, como que los rivales se queden absortos al hacerles un sombrero. Pero lo peor es un sonido ambiente que roza el ridículo, con gritos de los jugadores, como "pim, pam, pum, bocadillo de atún" o la cancioncilla "qué bonito, qué bonito".

NUESTRO VEREDICTO	
■ GRÁFICOS	79
■ SONIDO	55
■ DURACIÓN	88
■ DIVERSIÓN	79

Valoración Los partidos son frenéticos y los intuitivos regates los hacen espectaculares, aunque el conjunto no es tan completo como el de FIFA 12.

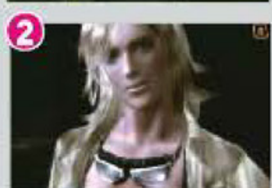
PUNTUACIÓN FINAL **80**

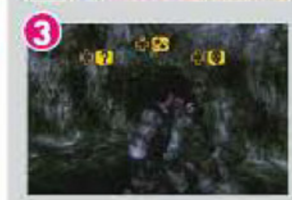
Por David Martínez



18 ■ Aventura de acción ■ Konami ■ 1 jugador ■ Castellano (textos)
■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:







LA GUERRA FRÍA SE CALIENTA

Aunque apareció hace 7 años, todavía es una de las mejores aventuras de sigilo que podemos jugar. Estas son alguna de sus principales virtudes:

1. **LA INFILTRACIÓN** en la selva pone a prueba todos nuestros recursos, desde los gadgets más sofisticados a las clásicas cajas de cartón.
2. **EL ARGUMENTO** y los personajes están muy bien construidos. Los vídeos no son tan numerosos como en otros juegos firmados por Hideo Kojima.
3. **LAS MECÁNICAS** de juego como el CQC, para peleas cuerpo a cuerpo, el camuflaje o la supervivencia, añaden profundidad a la infiltración clásica.



EL RESCATE DE SOKOLOV es solo el principio de una misión que cambiará el rumbo de la Historia.

La serpiente se adapta y sobrevive

MGS SNAKE EATER 3D

La Historia se apoya sobre soldados como Big Boss: espías que se jugaron la vida durante la Guerra Fría... y están dispuestos a repetir en 3D.

■ **NINGÚN JUEGO HA CAPTURADO LA INFILTRACIÓN,** la supervivencia y las situaciones de combate durante la Guerra Fría como *Snake Eater*. Hace siete años que apareció para PS2, y aún hoy las aventuras de Big Boss en la jungla soviética siguen siendo una obra maestra, tanto por guión, como por ritmo, personajes, momentos épicos...

Dicho esto, llega el momento de comprobar hasta qué punto podemos disfrutar de estas mismas sensaciones en la versión para 3DS. Y aquí no son todo buenas noticias; el control con los botones resulta impreciso, así que es casi indispensable jugarlo con el Botón Deslizante Pro. Por otra parte, el efecto tridimensional es excelente en los vídeos, pero durante el juego resta visibilidad.

→ **LAS OTRAS NOVEDADES FUNCIONAN MEJOR.** Podemos escoger entre tres tipos de disparo (en tercera persona, en modo subjetivo o con puntería automática) y la navegación por los menús, en la pantalla táctil, es excelente. También tenemos la posibilidad de generar camuflajes a partir de fotos tomadas con la consola, mantener el equilibrio con el giroscopio y disparar a muñecos de Yoshi en lugar de las ranas originales.

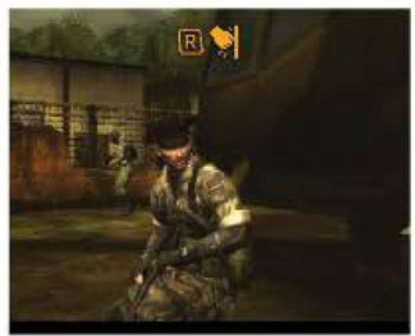
No hay un juego de infiltración tan emocionante como *Snake Eater*. Si no lo habéis jugado antes, os estáis perdiendo una pieza histórica. Sin embargo, quizá esta versión portátil no sea la más cómoda de jugar.

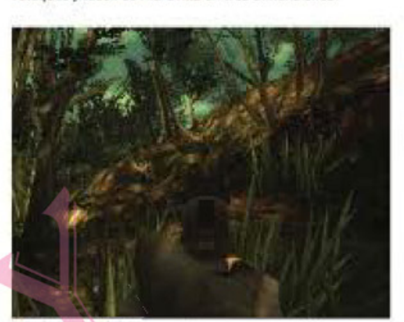
Big Boss

En su momento fue toda una sorpresa, pero ahora sabemos que el protagonista es Big Boss, el "padre" genético de Solid Snake, aún sin parche.



LAS SECUENCIAS DE VÍDEO han sufrido pequeños retoques y lucen de maravilla en tres dimensiones.





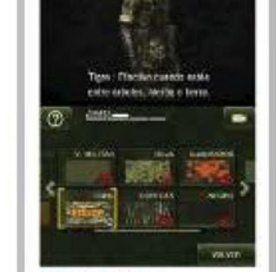
PODEMOS APUNTAR en primera persona y desplazarnos a la vez, y mover la cámara, como en la versión *Subsistence*.



LA PANTALLA INFERIOR nos permite un rápido acceso a la mochila, y muestra el mapa y nuestro nivel de ocultación.

El auténtico superviviente

Antes de que Bear Grylls se hiciese famoso, Big Boss ya no enseñó a cazar, camuflarnos, curarnos...



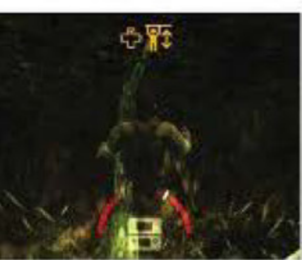
EL CAMUFLAJE influye en nuestro nivel de infiltración. Se divide en uniforme y maquillaje.



LOS PRIMEROS AUXILIOS nos permiten recuperarnos de cortes, disparos, quemaduras...

■ EL CONTROL (SIN BOTÓN DESLIZANTE PRO) EMPAÑA UNA AVENTURA MAGISTRAL ■

EN EXCLUSIVA PARA 3DS esta versión cuenta con funciones adicionales como el uso del giroscopio, los muñecos de Yoshi o la posibilidad de tomar fotografías para generar un nuevo camuflaje...







NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Historia, personajes y situaciones** están a la altura de una obra maestra.

■ **El uso de la cámara,** el giroscopio y la pantalla táctil, exclusivos de esta versión.

Lo peor

■ **No tiene los extras** de *Subsistence*, ni los *Metal Gear* originales, ni modo online.

■ **El control** es muy aparatoso y el apartado visual ya no es tan impactante.

Alternativas

• **Resident Evil Revelations** es la mejor aventura que ha aparecido para esta consola, técnicamente magistral.
• **Zelda Ocarina of Time 3D,** sin ser tan complejo, es aún uno de los mejores juegos de la historia.

■ **GRÁFICOS** El efecto 3D es bueno, pero resta visibilidad. Acusa el paso del tiempo.	91
■ **SONIDO** Genial banda sonora de Harry-Gregson Williams, y buen doblaje en inglés.	92
■ **DURACIÓN** Ronda las 15 horas y es rejugable, pero no hay modos adicionales.	87
■ **DIVERSIÓN** Un desarrollo impecable, que sufre por culpa del sistema de control.	91
PUNTUACIÓN FINAL	**91**

Valoración

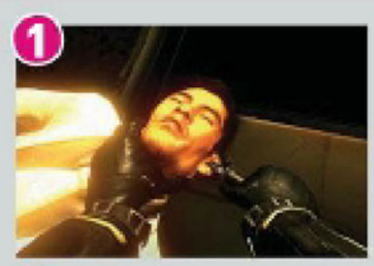
Metal Gear es una pieza histórica. Una obra maestra que sigue sorprendiendo y emocionando como el primer día, si bien empieza a acusar el paso de los años. El efecto 3D y los extras se contraponen a los problemas de control y la baja resolución.

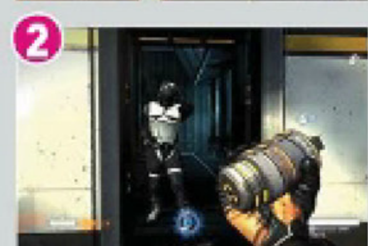
Por Borja Abadie

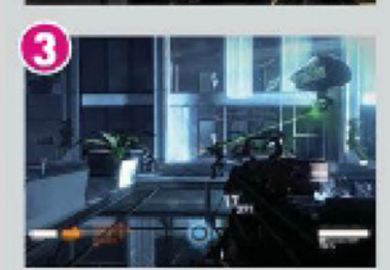




■ Shoot' em up ■ EA ■ 1-4 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 69,95 € ■ Ya disponible







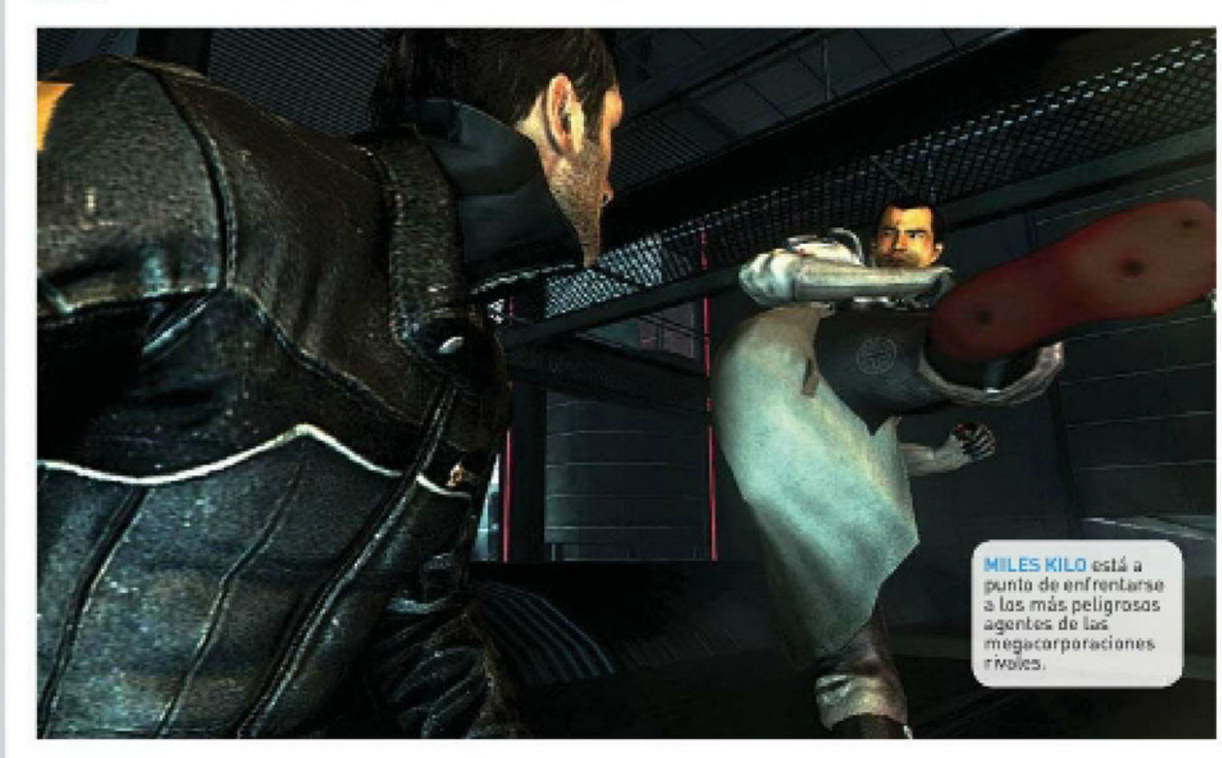
EN LA MENTE DEL ENEMIGO

Aunque a Miles no le importa enfrentarse al peligro por su cuenta, no desestima nunca la ayuda de otros, ¡sobre todo si viene del enemigo!

1. LOS CHIPS de los jefes finales a los que derrotamos nos permiten mejorar nuestras habilidades. Los pediríamos por las buenas, pero la cosa siempre acaba de este modo tan "amistoso".

2. CONTROLAR A LOS ENEMIGOS trae los mejores momentos en Syndicate. Si hemos rellenado la barra de habilidad (acabando con otros enemigos a disparos) podemos hacer que se suiciden delante de nuestros propios ojos explotándose una granada.

3. NUESTRAS HABILIDADES también nos sirven para hacer que un enemigo luche de nuestra parte, por ejemplo, o para piratear una torreta con el mismo fin. Y... ¿por qué no las dos cosas a la vez?. Miles es capaz de eso y de mucho más.



MILES KILO está a punto de enfrentarse a los más peligrosos agentes de las megacorporaciones rivales.

Cuando la guerra es un negocio

SYNDICATE

La gente en el año 2069 se ha vuelto loca. En vez de usar los chips para jugar, prefieren ponérselos directamente en la cabeza y pelear a muerte por el control del mercado tecnológico.

Miles Kilo

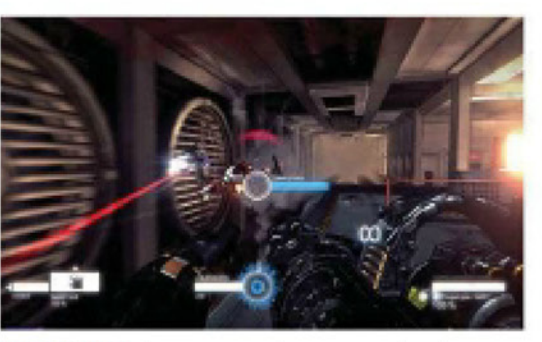
Es el prototipo de agente de Eurocorp, una de las megacorporaciones que dirige la Tierra. En su cabeza está el nuevo chip D.A.R.T. 6.

■ **CASI 20 AÑOS DESPUÉS DEL PRIMER SYNDICATE** (salió en SNES y Mega Drive, entre otras), parece que la lucha entre las megacorporaciones y sus ciber-agentes no ha acabado. Esta vez abandonamos la estrategia para enfrentarnos a un shooter puro y duro. Tanto es así, que no hay minijuegos ni misiones secundarias, la historia apenas tiene importancia y en general, lo que podemos hacer se reduce a disparar como locos durante las 20 misiones del modo campaña y las 9 del cooperativo para 4 jugadores (en total unas 12 horas de juego, sin alicientes rejugables).

El peso del juego recae sobre los combates, dada la absoluta falta de libertad. La verdad es que resultan originales y divertidos, gracias al contundente arsenal disponible (21 armas, muchas de ellas con disparo secundario) y, sobre todo, al "hackeo" de los chips de nuestros rivales.

→ **PODEMOS "MAREAR" A NUESTROS ENEMIGOS** haciendo que se les encasquille el arma, que se suiciden o incluso que luchen de nuestro lado durante un tiempo. Además, también podemos "piratear" puertas de seguridad, torretas o elementos del escenario (como ascensores o interruptores) para resolver unos pocos puzles y ganar ventaja sobre los rivales en los tiroteos. El problema es que la evolución de las 3 habilidades se estanca a mitad de la historia, por lo que se vuelve repetitivo.

Si tuviésemos más habilidades y algo de libertad, podríamos disfrutar de su estupenda ambientación, su diseño artístico y de unos combates en los que se atisba un gran potencial. Sin embargo, *Syndicate* no consigue sacarle partido a todas estas virtudes, y no pasa de ser un juego notable, lejos del orginal que todavía recordamos.



LOS TIROTEOS alcanzan momentos muy espectaculares, como las batallas contra jefes o estas motos voladoras.



EL ARSENAL del que disponemos es brutal, lanzacohetes, rifles de precisión, granadas, minas, pistolas, escopetas...



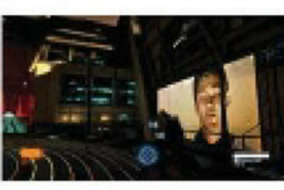
LOS ENEMIGOS van pertrechados con todo tipo de armaduras, escudos y armas con los que hacemos frente.

El sindicato del ciberpunk

La ambientación de *Syndicate* nos recuerda a la de películas como *Blade Runner*, o a videojuegos como el infravalorado *Omikron: The Nomad Soul* de Dreamcast, aunque el ejemplo más reciente y parecido es el genial *Deus Ex: Human Revolution*:

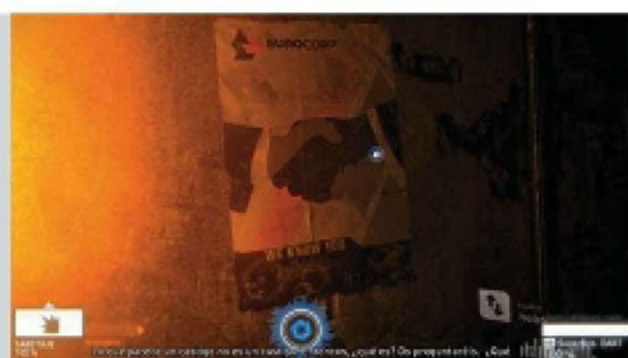


LOS NEONES no pueden faltar en cualquier obra cyberpunk que se precie de serlo. Si además ponemos caracteres de otros idiomas, niebla y suciedad, ya es que lo bordamos.



LA TECNOLOGÍA es otro de los puntos fuertes de esta estética. Piratear ordenadores, pantallas gigantes por las calles, grafitis, hombres que cada vez se funden más con la propia tecnología...

EL GRAFITI DEL FUTURO será mucho más discreto que los actuales. En el póster podemos leer "we know you" (te conocemos), mientras que si usamos la superposición DART de nuestro chip, podemos leer "we own you" (somos tu dueño). Así se las gastan los ciber-grafiteros.





NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor	Alternativas
■ **Manipular a los enemigos** es lo más divertido y gratificante de todo el juego. ■ **Las armas,** algunas con disparo secundario, hacen que los tiroteos sean muy variados.	• **Deus Ex: H. Revolution** es lo más parecido en estética y desarrollo, aunque es bastante más completo. • **The Darkness 2** también nos pone a pegar tiros con un prota con habilidades "especiales".

Lo peor
■ **Resulta muy corto** y el modo online (cooperativo) dura apenas 5 horas más. ■ **Solo hay 3 habilidades,** por lo que la mecánica de los combates se repite mucho.

■ **GRÁFICOS** No tiene un gran motor, pero la dirección artística está muy cuidada.	86
■ **SONIDO** Los efectos están a la altura, pero hay pocos temas, por lo que se repiten.	82
■ **DURACIÓN** Unos 7 horas para el modo campaña y unas 5 para el cooperativo.	75
■ **DIVERSIÓN** Los combates son divertidos, pero se vuelven algo repetitivos.	82
PUNTUACIÓN FINAL	**82**

Valoración

StarBreeze Studios, creadores de la saga *Riddick* o del primer *The Darkness*, vuelven a ofrecernos un shoot 'em up con ideas muy originales. El problema es que no terminan nunca de desarrollarlas y aprovecharlas como otros sí que hacen.

Por Rafael Aznar







KATANA EN MANO, Ryu se enfrenta a un extraño alquimista y a una maldición en su brazo.

La escabechina del espadachín

NINJA GAIDEN 3

Ryu Hayabusa sigue siendo un maestro ninja, y esta vez le toca viajar por todo el globo para impartir la sangrienta justicia del filo de su espada.

LOS SABLAZOS NINJA VUELVEN DEL INFIERNO para ponernos las cosas difíciles. El hilo argumental de *Ninja Gaiden 3* no es ningún prodigio de originalidad, pero muestra a un Ryu más atribulado de lo que el Team Ninja nos tenía acostumbrados, tras sufrir una maldición ligada al dolor de todos aquellos a los que ha matado con la Espada del Dragón, que no son pocos...

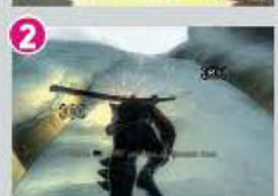
El juego depura la dinámica de las entregas previas de la saga para centrarse exclusivamente en la acción. El componente de exploración ha desaparecido para apostar por la más absoluta linealidad. En cuanto a la dificultad, sigue siendo desafiante, pero se ha "humanizado": los rivales son menos mortíferos y la barra de salud se rellena tras cada batalla.

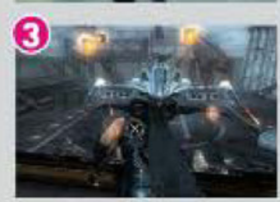
EL SISTEMA DE COMBOS ES MUY FLUIDO, y está aderezado con litros de sangre. Ryu se baña literalmente con las plaquetas de los enemigos, y los salpicones hacia la pantalla son constantes. Incluso hay momentos en los que la cámara se ralentiza y hace zoom para incidir en los despedazamientos. Lo malo es que la variedad de armas es escasa: simplemente la espada, con el arco, los shurikens y una magia ninpo como complementos.

La campaña consta de ocho capítulos, aunque la duración es limitada: unas ocho horas. Para compensar, están los desafíos del modo Pruebas Ninja y el multijugador online, tanto cooperativo como competitivo. *Ninja Gaiden 3* es un beat'em up notable, lleno de adrenalina, pero con una fórmula ya estancada.

EL SEÑOR DEL CLAN DRAGÓN







Ryu Hayabusa protagoniza un beat'em up en el que solo le motiva "trinchar" al mayor número posible de enemigos:

1. **EL SISTEMA DE COMBOS** es simple, pero muy profundo, con un botón para cada acción clave: golpe normal, golpe fuerte, salto, lanzamiento de shurikens y esquive. Hay que combinar ataque y defensa a partes iguales para no palmar a las primeras de cambio. La versión PS3 es compatible con Move.
2. **LAS PLATAFORMAS** son menos frecuentes que en las entregas previas de la saga pero, aun así, hay paredes por las que correr y rebotar, tirolinas o muros que escalar usando dagas como si de piolets se tratara.
3. **LOS QTE** permiten dar golpes de gracia en los combates y superar algunas circunstancias aleatorias del desarrollo, como "serrar" un helicóptero o lanzarse al vacío.

Ryu Hayabusa

Este ninja se ve envuelto en una conspiración desatada por Los Señores de la Alquimia, una organización terrorista que lo necesita para sus pérfidos planes.



EL ARSENAL no es demasiado amplio. Aparte de la espada, Ryu sólo cuenta con un arco y con una magia ninpo.



LOS ESCENARIOS son muy variados. Visitamos una base en la Antártida, el desierto de Rub al-Jali, Londres, Tokio...



EL ARGUMENTO ofrece una versión muy humana del sanguinario Ryu, que se tiene que enfrentar a más de un dilema.



LOS JEFES FINALES superan la decena: un coloso, un avión gigante, un violento dinosaurio, un insecto con aires femeninos, unos cuantos robots de tamaño descomunal... Son un gran desafío, aunque, por suerte, su dificultad está más ajustada que en el primer *Ninja Gaiden*.

Las sombras del mundo

Además del modo Historia, hay otro, llamado Sombras del Mundo, que nos pone en la piel de un ninja de poca monta en vez de Ryu. Gracias a un sencillo editor, podemos personalizar al protagonista y afrontar desafíos individualmente o en multijugador:



PRUEBAS NINJA. Son desafíos basados en derrotar oleadas de enemigos. Se puede jugar solo o cooperando con un amigo a través del online. Los sablazos están garantizados.



BATALLAS DE CLAN. El multijugador competitivo admite refriegas de hasta 8 usuarios. Hay un sistema de experiencia para subir de nivel. Para jugar, hace falta un Pase Online.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los combates** son frenéticos, y su dificultad ya no frustra tanto como antaño.
- **El control** responde genial. El sistema de combos es fácil y profundo a la vez.

Lo peor

- **Es lineal:** se ha perdido el componente de exploración del primer *Ninja Gaiden*.
- **La variedad de armas** no es para tirar cohetes. Nos hubiera gustado alguna más.

Alternativas

- **Ninja Gaiden 2** es la precuela y también destila acción.
- **God of War III,** en PS3, con gore y más inclinación a la aventura.
- **Devil May Cry 4** tiene unos cuantos años, pero es otro maestro de las espadas.

GRÁFICOS Los salpicones de sangre son muy buenos. Los entornos cumplen.	86
SONIDO Las voces están en inglés y la música pasa bastante desapercibida.	78
DURACIÓN Ocho horas de campaña, a lo que se unen los desafíos y el multijugador.	82
DIVERSIÓN Control preciso y luchas desafiantes. Se echan en falta más armas.	84
PUNTUACIÓN FINAL	**83**

Valoración

Ryu Hayabusa vuelve por sus fueros con un beat'em up cargado de acción y sangre. El sistema de combos responde muy bien y la dificultad es todo un desafío, pero ha perdido profundidad y no innova respecto a las entregas anteriores de la saga.

3 ■ Deportivo ■ Nintendo ■ 1 a 4 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 49,95 € ■ Ya disponible

LONDRES 2012 está ya a poco más de 100 días vista. Es el momento de afinar el entrenamiento para rascar medalla en la competición.

EL MULTIJUGADOR es la razón de ser del título. Admite cuatro jugadores en red local con una sola tarjeta del juego, aunque se echa en falta un modo online que le dé más vidilla.





DE RONDA DEPORTIVA

Hay 57 eventos diferentes en los que competir por llevarse la medalla de oro y, de paso, picarse por obtener el récord:

1. **LOS 20 PERSONAJES** están sacados del universo de Mario (el propio fontanero, Luigi, Peach, Daisy, Wario, Waluigi, DK, Bowser, Bowsy y Yoshi) y del mundo de Sonic (el propio erizo, Tails, Knuckles, Eggman, Shadow, Metal Sonic, Amy, Blaze, Silver y Vector). Cada uno tiene sus propias características.
2. **LAS PRUEBAS** abarcan múltiples modalidades olímpicas: atletismo, deportes acuáticos, deportes de contacto, gimnasia, ciclismo, deportes con embarcaciones, halterofilia, tiro... Resultan muy divertidas y variadas.
3. **LOS CONTROLES DE 3DS** están explotados al máximo: botones clásicos, pantalla táctil, botón deslizante... Se usan hasta el micrófono (para pruebas como natación o vela) y el giroscopio (lanzamiento de martillo, gimnasia). En la pantalla táctil se muestran las instrucciones en todo momento.

Olimpismo popular

MARIO & SONIC EN LOS JJ.OO. LONDON 2012

Tras años de enfrentamientos, las dos mascotas más famosas se han convertido en uña y carne y vuelven a compartir partida.

■ **LOS MINIJUEGOS DEPORTIVOS** se apoderan de las pantallas de 3DS con los atletas más pintorescos del panorama virtual, los de dos franquicias tan legendarias como *Mario* y *Sonic*. El juego es el culmen de la diversión y los piques si se juega con tres amigos, pero a diferencia de la versión de Wii, también incluye un modo Historia que dura en torno a diez horas. En él, Bowser y Eggman (o Robotnik, si lo preferís) tratan de sabotear los Juegos de Londres cubriendo de niebla la ciudad. Así, hay que superar numerosos desafíos divididos por capítulos, con escenas hilarantes intercaladas y con cameos de personajes como Boo, Goomba, Rouge o Jet.

→ **LOS EVENTOS SON MUY DIVERTIDOS,** y aprovechan de maravilla los controles de 3DS. Ahora bien, muchos resultan demasiado breves. Por ejemplo, el evento de maratón se reduce a pulsar el botón A en el momento justo para coger una botella de agua en el avituallamiento... y ya está. Una cosa es que la consola sea portátil y otra que una prueba dure 5 exiguos segundos. Además, por el camino se han perdido los eventos de fantasía que había en la versión de Wii. Mario y Sonic han llegado en forma a los Juegos, pero les ha faltado un plus para el oro.

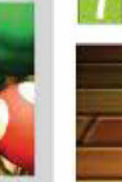
NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	75
■ SONIDO	75
■ DURACIÓN	87
■ DIVERSIÓN	80

Valoración Los minijuegos aprovechan los controles de 3DS y son bastante variados, aunque algunos duran un suspiro y no admiten el juego online.

PUNTUACIÓN FINAL 80

7 ■ Tablero/Minijuegos ■ Nintendo ■ 1 ó 4 jugadores ■ Castellano
■ 50,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



LOS MINIJUEGOS alternan "botoneo" y movimiento de muñeca: ¿hacemos una pizza?

LAS CASILLAS determinan el tipo de minijuego en el que nos enfrentaremos por un puñado de miniestrellas, que también estarán repartidas por los siete tableros.







NUEVAS MEDIDAS SOBRE LA MESA

Los cambios propician partidas más ágiles, igualadas y concisas. Ya no se eternizan, y los tableros son más tácticos y rejugables, como la Mansión Boo, la Mina de Lava o el Océano Blooper.

1. **EL COCHE ECOLÓGICO** permite ahorrar en dados y favorece la sensación de integración, ya que las decisiones del comandante afectan a los cuatro. Eso nos llevó a usar los dados especiales con cabeza... y mala leche.
2. **LOS RECORTES EN DURACIÓN** de las partidas eliminan los tableros en bucle: ahora acaban con un jefe final. Además, las monedas y estrellas dejan paso a las nuevas miniestrellas, que se reparten de una manera más justa y equilibrada.
3. **IMPULSAR LA COMPETITIVIDAD** en los retos: 80 minijuegos tan variados como cortar leña, cargar cohetes, echar carreras plataformeras o disparar pintura. Y a eso hay que añadirle varios extras en forma de subjuegos, como los bolos o el fútbol Goomba, un puro vicio.

Queda aprobada la reforma festiva

MARIO PARTY 9

Por si hubiese poca jarana en el panorama laboral, van y nos cambian las reglas de lo único que parecía intocable: la fiesta. ¿Servirá al menos para combatir la "crisis del tablero"?

■ **TRAS EL NOTABLE DESGASTE** acusado en sus últimas entregas, Nintendo ha cedido las riendas de la saga que revolucionó las tardes multijugador a los creadores de Wii Party, y su primera medida ha sido poner un poco de orden entre tanto desmadre. Para empezar, se acabaron los turnos independientes y los tiempos de espera mirando las musarañas; ahora, avanzamos todos juntos en un vehículo, lo que hace las partidas más participativas y estratégicas, aunque Bowser siembre el caos más de lo deseable. Gracias a la figura del comandante, decidimos qué ruta escoger para "enmarronar" a los demás y salir beneficiados.

→ **PERO LA CONCORDIA** llega al final de los tableros, cuyos jefes se derrotan de forma cooperativa, mientras que la recolección de miniestrellas asegura el pique constante de siempre, sólo que más reñido. Lo que de verdad sigue vigente es la esencia de la saga: los minijuegos. La excesiva agitación de mando de *Mario Party 8* deja paso a unos controles simplificados y más retos de plataformas, reflejos y memoria. Y aunque vuelve a faltar el online, sigue siendo el juego ideal para reunirse con amigos y varios refrescos... o lo que gustéis, pero recordad que ahora sois comandantes.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	83
■ SONIDO	69
■ DURACIÓN	75
■ DIVERSIÓN	83

Valoración Diversión infalible en el *Mario Party* más dinámico y competitivo, aunque falta la opción de jugar al modo clásico y, como siempre, el online.

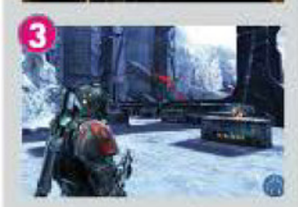
PUNTUACIÓN FINAL 82

Por Borja Abadie









A CUBIERTO DE CERBERUS

Parece que a éste tío no le hace falta la ayuda de nadie para arrasar con todo Cerberus, le basta con un par de metralletas y un muro tras el que cubrirse.

1. **LOS ENEMIGOS** a los que nos enfrentamos son en su mayoría Geth y las tropas de Cerberus. Se echa en falta un poco más de variedad, tanto en el diseño como en las rutinas de comportamiento de la IA, mucho más simplificada que las de *Mass Effect 3*.
2. **LOS ESCENARIOS** son, en su mayoría, instalaciones de Cerberus, lo que se hace un poco repetitivo. Eso sí, también hay algunos mapas al aire libre, mucho más vistos que los interiores.
3. **LAS HABILIDADES DE RANDALL** nos permiten hacernos invisibles para sorprender a nuestros enemigos, por ejemplo. Lo mejor es que invertimos el dinero que vamos acumulando para mejorar todas estas características o comprar nuevas armas, poderes bióticos o aumentarlos de nivel. Un toque rolero que se agradece, la verdad.

7 ■ Acción ■ Electronic Arts ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 5,49 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

RANDALL EZNO se enfrenta él solito a los ejércitos de Cerberus, tras descubrir que le han utilizado.

LOS COMBATES nos obligan a parapetarnos para empezar a disparar, aunque alcanzan momentos intensos contra jefes finales, como los Atlas.

Demasiada galaxia para hacerla móvil

MASS EFFECT INFILTRATOR

El rico universo creado para *Mass Effect* salta a los dispositivos portátiles, pero... ¿ha cabido todo eso en la palma de la mano?

■ **RANDALL EZNO** es un agente de Cerberus que descubre los verdaderos propósitos de la organización y decide luchar contra ella. El sistema de combate es muy parecido, en cuanto a opciones, al de las consolas de sobremesa. Podemos usar coberturas, rodar, lanzar poderes bióticos, etc..., pero el control resulta tan engorroso que arruina por completo la experiencia. Para atacar a los enemigos tenemos que estar a cubierto, luego debemos pinchar sobre ellos para dispararles y mover la mirilla que aparece para darles donde más les duele (en la cabeza, claro).

→ EL CONTROL SE COMPLICA TODAVÍA MÁS tras los primeros niveles, ya que tenemos que movernos entre coberturas, disparar o utilizar nuestros poderes rápidamente. Los iconos para hacer todo esto están tan distantes que se hace casi imposible. Además, la mecánica de juego es tan repetitiva que aburre, aunque el juego solo dure dos horas.

Lo mejor es su apartado gráfico y sonoro (también con voces en inglés) aunque lo más interesante es poder canjear los datos que vamos recopilando por dinero, nuevos recursos, o por un aumento del porcentaje de disposición en el minijuego "la galaxia en guerra" de *Mass Effect 3*.

NUESTRO VEREDICTO

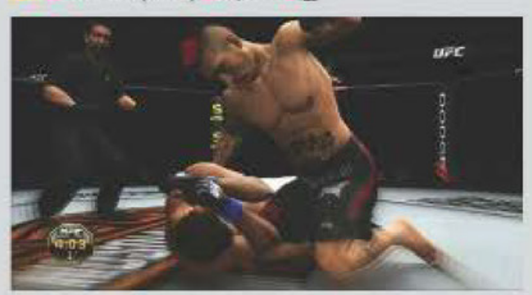
■ GRÁFICOS	82
■ SONIDO	78
■ DURACIÓN	70
■ DIVERSIÓN	68

Valoración El control poco depurado no nos permite disfrutar de un juego que, en lo técnico, resulta muy atractivo. Una oportunidad desperdiciada.

PUNTUACIÓN FINAL 70

PS3- Xbox 360 UFC UNDISPUTED 3

16 ■ Lucha ■ THQ ■ 1 o 2 Jugadores ■ Castellano (textos) ■ 64,95 € ■



LA LUCHA EXTREMA es el deporte de mayor crecimiento durante los últimos años, y sus estrellas no se merecen menos que una adaptación como *UFC Undisputed 3*. En total, el juego cuenta con más de 150 luchadores de distintas épocas y categorías (recreados con una fidelidad enfermiza) y dos divisiones: Pride y UFC, con sus reglas específicas. A los modos básicos (exhibición, modo carrera y multijugador, local y online) también hay que unir las peleas legendarias, en que cumplimos pequeñas misiones. Lo mejor es que es calcado a una retransmisión.

Valoración Las mejoras no se notan hasta que jugamos en profundidad, y entonces, despunta como el mejor del género. **90**

PS Vita | TOUCH MY KATAMARI

3 ■ Puzle ■ Namco-Bandai ■ 1 Jugador ■ Inglés ■ 40,95 € ■

EL REY Y SU PRÍNCIPE quieren llenar el cosmos de estrellas. Para ello hay que hacer rodar una bola y hacer que crezca recogiendo objetos de los escenarios. A mayor tamaño, mayores son los ítems que podemos incorporar a la esfera.



Valoración El planteamiento es original y la dificultad está bien ajustada, pero el control táctil podía dar mucho más de sí. **68**

PS3 | SAINT SEIYA BATALLA SANTUARIO

12 ■ Acción ■ Namco-Bandai ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 65,95 € ■

LA HISTORIA ORIGINAL de "Los Caballeros del Zodiaco" vuelve a la palestra con un planteamiento a medio camino entre el "beat 'em up" y el juego de lucha tradicional. Además, se incluyen retos especiales, modo Supervivencia y varios extras.



Valoración Está plagado de guiños y homenajes a los fans, si bien gráficamente es muy básico y se hace algo repetitivo. **67**

PS Vita | RIDGE RACER

3 ■ Velocidad ■ Namco-Bandai ■ 1 a 8 Jugadores ■ Castellano (textos) ■ 30,95 € ■

SU PROPUESTA ARCADE es tan simple y divertida como siempre, pero la oferta de contenido es extremadamente baja. Solo disponemos de 5 coches y 6 circuitos. Recorrerlos (modo espejo incluido) no nos lleva más de una tarde, y eso es muy poco.



Valoración La conducción resulta entretenida, sobre todo porque con 6 circuitos disponibles no te da tiempo a aburrirte. **55**

PS3 | TWISTED METAL

18 ■ Shoot'em up ■ Sony ■ 1 a 16 Jugadores ■ Castellano ■ 49,95 € ■

HASTA 16 JUGADORES online (4 a pantalla partida) arman sus vehículos y se lanzan a combatir en unos escenarios llenos de trampas. El desarrollo es salvaje, y el control se complica. Pero los niveles de destrucción hacen que sea entretenido.



Valoración El modo campaña es corto, pero el online es salvaje. El control de los vehículos requiere bastante práctica. **79**

PS Vita | RAYMAN ORIGINS

3 ■ Plataformas ■ Ubisoft ■ 1 a 4 Jugadores ■ Castellano ■ 39,95 € ■

RAYMAN DA EL "SALTO" a la nueva portátil de Sony. El juego es el mismo de PS3 y Xbox 360, con funciones táctiles para los menús y para hacer zoom o recoger lums durante la partida. ¿Poca cosa, no? Sí, pero es que el resto sigue siendo una joya.



Valoración Es un auténtico juegazo, pero no podemos obviar la falta de novedades y el escaso uso de las características de Vita. **85**

PS Vita | LUMINES

3 ■ Puzle ■ Ubisoft ■ 1 - 2 Jugadores ■ Castellano (textos) ■ 39,95 € ■

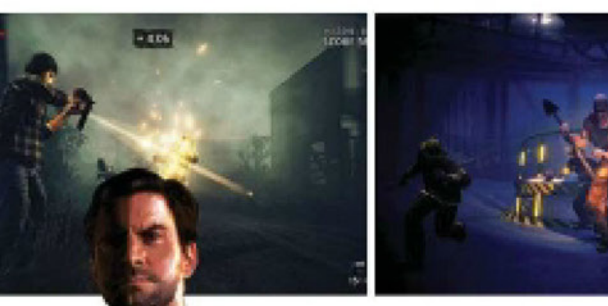
ESTE PUZLE combina la música electrónica con piezas de dos colores que van cayendo, al estilo del mítico *Columns*. Hay que unir al menos cuatro cuadrados del mismo color, para evitar que las piezas se acumulen y la partida toque a su fin.



Valoración Es tan frenético como adictivo y la banda sonora es excelente, aunque el tipo de puzle es siempre el mismo. **79**

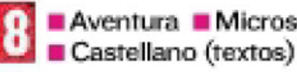


EL NIVEL GRÁFICO NO SORPRENDE, pero cumple sobradamente. Tal y como ocurría en la entrega original





LA MISMA TÉCNICA para acabar con los seres de la oscuridad: los debilitamos con la luz, y los destruimos con nuestras armas



Xbox 360 | 18 ■ Aventura ■ Microsoft ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 1200 ₡ ■ Contenido:

ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE

Los fabricantes de pilas se frotan las manos ante la vuelta del amigo Alan. ¿Volverá a ser su mejor cliente en esta ocasión?

■ **UNA HISTORIA DE PESADILLA** servía como base al juego original que disfrutamos hace casi 2 años. Ahora volvemos a encontrarnos con unos escenarios tétricos en los que acabar con el Señor Chirridos, la mitad oscura de Alan Wake. El nivel técnico está por delante de lo que podemos ver en un título descargable, aunque el estilo de juego ha variado de forma notable. De una mezcla al 50% de atmósfera agobiante y acción en el anterior título, pasamos ahora a otra en la que el segundo componente destaca claramente.

→ **LA LINTERNA Y VARIAS ARMAS DE FUEGO** siguen siendo nuestros aliados en la lucha con la oscuridad, en un modo historia que puede completarse en 6 horas, aunque abuse de ser repetitivo. El modo Arcade da un poco de vidilla al título. HC

ALAN WAKE vuelve para arrojar luz sobre sus miedos. Esta vez le toca investigar menos y atacar más.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	90
■ SONIDO	81
■ DURACIÓN	77
■ DIVERSIÓN	78

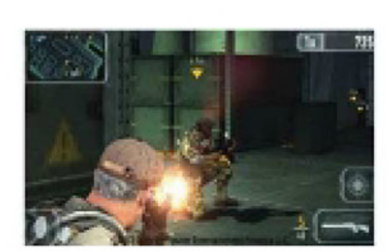
Valoración Su enfoque "cañero" y más facilón puede intimidar a los fans acérrimos del original, pero el resto disfrutará de un título entretenido.

PUNTUACIÓN FINAL **79**

PS Vita | UNIT 13

16 ■ Acción ■ Sony ■ 1-2 Jugadores ■ Castellano ■ 34,99 €

6 SOLDADOS especializados son los que forman, a base de sabotajes o eliminación de objetivos, el plantel de este "shooter" en tercera persona. Hay cuatro modalidades de juego. Además de Individual y Coop. Online, están Objetivos Clave (cazamos a un terrorista en plan jefe final) y Desafío Diario (una misión a superar cada día, con puntuaciones online). El estilo de juego no es el típico de hoy en día, ya que el desarrollo es abierto y no hay una historia como tal. Además, moriremos fácilmente si no vamos con cuidado y no hay modo competitivo. Aún así, el modo principal, las subidas de nivel y el online convencen.

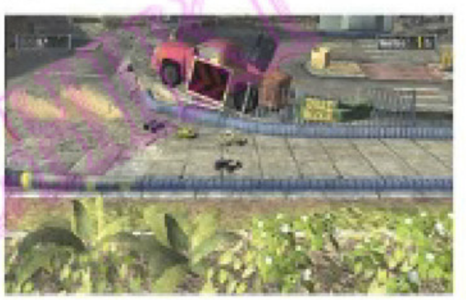


Valoración Buen comienzo para la acción militar en Vita, aunque no gustará a todos debido a algunas ideas atípicas. **80**

PS3 - PS Vita | MOTORSTORM RC

3 ■ Velocidad ■ Sony ■ 1-4 Jugadores ■ Castellano ■ 5,99 €

LOS COCHES DE RADIOCONTROL han llegado a nuestras consolas. Sí, en plural, ya que podemos jugar tanto en PS3 como en Vita. Sólo necesitamos comprar el juego en una ocasión, y la partida se compartirá en ambas máquinas. El control es extraño al principio, pero no cuesta hacerse con él a las pocas carreras, donde multitud de pruebas, coches y recorridos a desbloquear esperan. Carece de un online al uso, pero podemos ver tiempos de nuestros amigos y batirlos.

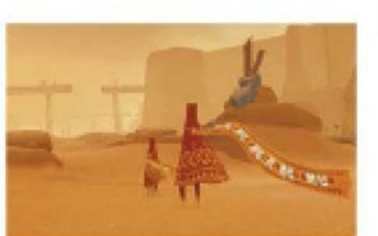


Valoración Visualmente justito, aunque la lucha por superar los tiempos de los colegas os atrapará irremediablemente. **78**

PS3 | JOURNEY

7 ■ Aventura ■ Sony/ThatGameCompany ■ 1 ó 2 jugadores ■ Inglés ■ 12,99 €

UN NÓMADA CAMINA ENTRE LAS ARENAS de un enorme desierto. Sin más pistas que la de una enorme montaña que brilla en el horizonte, hemos de "intuir" el propósito de este personaje y ayudarle a cumplirlo. Nuestro repertorio de movimientos se limita a emitir un grito que "activa" objetos del escenario y a saltar cuando acumulamos la energía suficiente. Por el camino, podemos encontrar aleatoriamente a un segundo nómada. En realidad es otro jugador, con el que coincidimos anónimamente a través de Internet. Toca cooperar...



Valoración Parte de ideas muy sencillas, pero el resultado es original y sorprendente. Un viaje que relaja y agrada a la vista. **89**



PS3 - Xbox 360
I AM ALIVE

18 ■ Aventura ■ Ubisoft ■ 1 Jugador ■ Castellano (textos) ■ N/D/1200 ₡

UNA CIUDAD DESOLADA por un extraño suceso es el escenario de la aventura de un hombre que busca a su mujer e hija desaparecidas. En su camino encontrará gente a la que ayudar, asesinos que no dudarán en acabar con él y otras personas que prefieren "pasar" de todo. La escasez de munición y comida son una constante, y deberemos evitar enfrentamientos innecesarios. Además, no nos curamos de forma automática. El principal problema del juego es que el ritmo es muy pausado y faltan cosas que hacer, además de tener poca libertad de exploración. Sus ocho horas, aunque muy dirigidas, hacen de él un título merecedor de una oportunidad, sobre todo por su interesante historia.

Valoración Técnicamente es interesante, pero tiene lagunas en la jugabilidad. Para los que busquen un desarrollo tranquilo. **77**

3DS | KID ICARUS: OF MYTHS & MONSTERS

7 ■ Acción ■ Nintendo ■ 1 jugador ■ Plataformas ■ 3 €

LA SEGUNDA AVENTURA DE PIT tuvo lugar en nuestra querida Game Boy. Ahora, ha sido recuperada para 3DS con todo su contenido intacto: hemos de atravesar 4 áreas generales (cada una, con varios actos) en las que saltar, eliminar pequeños enemigos mitológicos y superar algún jefe final (de diseños muy chulos, por cierto). La estructura de los niveles es realmente compleja, pero gracias a la opción de salvar partida podréis explorar con más comodidad.



Valoración Un plataformas bien equilibrado y a un precio apetecible. La única pega es el irregular diseño de niveles. **83**

EPISODIO



JAVIK es un soldado proteano que había estado unos 50.000 años en éxtasis.

MASS EFFECT 3

PS3-360 | Precio: 9,99 €/800 € - 628 MB.

De las Cenizas

LA PRIMERA AMPLIACIÓN de este juego ya está disponible. En ella tomamos las riendas de un nuevo personaje, Javik, cuya historia mejor no os contamos aquí, pues "espoilearíamos" parte del argumento principal del juego. En cualquier caso, su trama es muy corta (menos de una hora), aunque contamos con la ventaja de añadir este personaje a nuestro pelotón e incorporar trajes secundarios para los otros miembros. Esta expansión se incluye en la edición especial.

VALORACIÓN ★★★☆☆



MINIJUEGOS



KINECT SPORTS 2ª TEMPORADA

Xbox 360

Precio: Gratis - Espacio: 342 MB

Paquete de Desafíos 2

SEIS MINIJUEGOS NUEVOS para las correspondientes categorías se reúnen en este pack. Lo mejor es su humor: ¡nos encantan los Dardos contra Zombis!

VALORACIÓN ★★★★☆



EPISODIO

FINAL FANTASY XIII-2

PS3 - Xbox 360 | 6 €/400 € - 171 MB

Crónica de Sazh: ¿Cara o Cruz?

UN NUEVO EPISODIO con el divertido Sazh como protagonista (si lo completamos, lo añadiremos como un miembro más de nuestro grupo) y dos nuevos juegos de cartas para el casino son el contenido de este extra. El episodio de Sazh se desarrolla en paralelo a los eventos de la historia principal pero, la verdad, tiene una historia de lo más simple y se acaba en un suspiro. Este extra interesa más por añadir al personaje y obtener un par de minijuegos que por su historia.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

EPISODIO

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Xbox 360 | 800 € - 580 MB

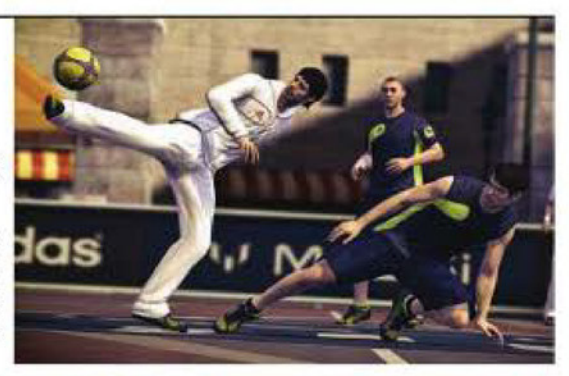
El Archivo Perdido

EL SUJETO 16 es un personaje lleno de misterios que ha traído por la calle de la amargura con sus acertijos a Desmond y compañía. Gracias a este nuevo conjunto de 7 memorias para la Isla podemos indagar en su historia. ¿Cómo llegó a fundirse con el Animus? ¿Hasta qué punto se involucró en la trama de Abstergo? Resuelve muchas de esas dudas (y otras relacionadas con Lucy), pero como expansión se hace un pelín corta y el "plataformeo" sigue siendo pobre. Lo arregla en parte incluyendo trajes extra y nuevos personajes para el modo multijugador.

VALORACIÓN ★★★☆☆



DEMOS



FIFA STREET

El estadio de Amsterdam Square es el escenario en el que podemos jugar esta demo, en la que tenemos disponibles cuatro equipos: Manchester City, AC Milán, un combinado de profesionales del fútbol callejero y otro de estrellas de Adidas, con Messi entre otros. Esta demo también da acceso al modo Tour Mundial, en el que podemos crear y personalizar a nuestros jugadores. Los progresos que hagáis en la demo se pueden trasladar a la versión final (PSN y Live).

BINARY DOMAIN

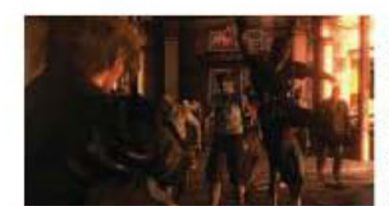
Introducíos en el universo futurista de este juego gracias a esta demo, que incluye las dos primeras misiones de la Historia y está disponible para PS3 y Xbox 360. Ojito, eso sí, porque el archivo de descarga os robará más de un giga y medio del disco duro.



NARUTO UNS GENERATIONS

El Naruto más jovencito es el protagonista de esta demo, en la que podemos revivir los primeros acontecimientos y experimentar el remozado motor gráfico. Está disponible tanto para PS3 como para Xbox 360 y ocupa 600 megas de nada.

MULTIMEDIA



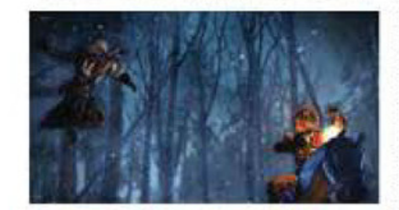
RESIDENT EVIL 6

¡Estalla la pandemia! El nuevo *Resident Evil* se ha hecho oficial mediante un espectacular tráiler que muestra a todos los personajes involucrados y los nuevos entornos en los que pelearemos (PSN y Live).



SYNDICATE

La cañera banda sonora de Nero ambienta este tráiler de lanzamiento, en el que descubrimos las implicaciones del chip Dartó y las motivaciones de nuestro protagonista. ¿Os enfrentaréis al futuro? (PSN y Live).



ASSASSIN'S CREED III

Un vídeo CG nos presenta a Connor y los sangrientos eventos en los que se verá involucrado para sobrevivir a la Guerra de Independencia americana. Comienza una nueva generación de Asesinos... (PSN y Live).

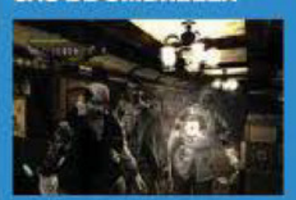


NINTENDO DIRECT

El mismísimo Satoru Iwata (en otras palabras, el máximo jefe de Nintendo) repasa los próximos lanzamientos de la compañía en tres extensos videos que podéis consultar en la tienda de Nintendo 3DS.

NOTICIAS

REVIVE LAS CRÓNICAS DE UMBRELLA



Un nuevo recopilatorio de clásicos en HD llega a PS Store. Esta vez se trata de *Resident Evil Chronicles HD Collection*, que constará de *The Umbrella Chronicles*, que fueron lanzados originalmente para Wii. El recopilatorio llegará en junio y después se lanzarán los títulos por separado.

LLEGA UN ESTRENO "SENSACINE-ONAL"

Desde ya podéis descargar la aplicación de la web Sensacine.com para Xbox 360. Gracias a ella es posible consultar los últimos estrenos cinematográficos o disfrutar de entrevistas y documentales relativos al mundo del séptimo arte.

AVENTURAS OVINAS EN NUESTRAS 3DS

El genial estudio Aardman (Wallace & Gromit) es el creador de los cortos de "stop-motion" de La Oveja Shaun. Desde vuestra 3DS (¡y completamente gratis!), podéis disfrutar de 15 capítulos de esta serie, que se están lanzando a un ritmo semanal. Incluyen vídeo en 3D.

GAME GEAR PREPARA SU REGRESO

Parece que por fin podremos disfrutar de los clásicos de Game Gear en la Consola Virtual de 3DS. Los primeros en llegar serán *Dragon Crystal*, *Sonic Triple Trouble* y *Shinobi*. Su precio no está confirmado.

La web del mes



MAX PAYNE: VALHALLA

En **http://www.indiegogo.com/maxpaynevalhalla** podemos echar un primer vistazo y, si queremos, ayudar a la financiación de este fanfilm español inspirado en *Max Payne*.

LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor"

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas



VUESTROS FAVORITOS

Puesto	Juego	Plataforma	Estado	Posición anterior	Meses en lista
1	The Elder Scrolls V: Skyrim	PS3 - XBOX 360	R	-	1
2	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	↑	6	3
3	Final Fantasy XIII-2	PS3 - XBOX 360	↑	9	2
4	Metal Gear Solid 4	PS3	↑	8	2
5	Resident Evil Revelations	3DS	!	-	1
6	Uncharted 3	PS3	↓	1	5
7	Mass Effect 3	PS3 - XBOX 360	!	-	1
8	Assassin´s Creed: Revelations	PS3 - XBOX 360	↓	4	4
9	Gears of War 3	XBOX 360	R	-	1
10	The Last Story	Wii	!	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas

! NUEVA ENTRADA EN LISTA R: REENTRADA EN LISTA



LOS MÁS ESPERADOS

1 GTA V
PS3 - XBOX 360
La expectación que está levantando la próxima entrega de *GTA* es enorme. Un mes más, vuelve a ser vuestro juego más esperado.
FECHA: SIN DETERMINAR

2 Assassin´s Creed III
PS3 - XBOX360
Si ya le teníais ganas a este título, después de leer nuestro reportaje de este mes seguro que ahora estáis como locos.
FECHA: OCTUBRE

3 Resident Evil 6
PS3 - XBOX 360
Dejando a un lado la polémica de si será una vuelta a los orígenes o no, lo que está claro es que este *Resident* no va a dejar a nadie indiferente.
FECHA: NOVIEMBRE

4 The Last of Us
PLAYSTATION 3
La supervivencia extrema en un entorno tremendamente inhóspito será la clave de una aventura que promete ponernos los pelos de punta.
FECHA: SIN DETERMINAR

5 Final Fantasy Versus XIII
PS3
La genial saga volverá a sorprendernos con un nuevo *Final Fantasy* más oscuro y enigmático que nunca.
FECHA: SIN DETERMINAR

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

Puesto	Juego	Nota media	Hobby Consolas (Revista líder en España)	Famitsu (Revista líder en Japón)	IGN (Web líder en Reino Unido)	Game Informer (Revista líder en EE.UU.)	Gamespot (Web líder en EE.UU.)	Edge (Revista líder en Reino Unido)
1	Zelda Skyward Sword (Wii)	95	97/100 "[illegible] Wii y sus jugadores merecían"	40/40 "Marca el inicio de una nueva y dorada época para Zelda"	100/100 "Unos personajes, escenarios e historia inolvidables"	10/10 "Tiene la mejor historia de toda la saga"	7,5/10 "Los años no perdonan y la mecánica está muy vista"	10/10 "La mejor muestra de las posibilidades que ofrece Wii"
2	Skyrim (PS3 - XBOX 360)	95	96/100 "Es uno de los grandes juegos de [illegible]"	40/40 "El mejor RPG para un solo jugador en consola"	95/100 "Uno de los mejores juegos de rol jamás producidos"	9,5/10 "De lo más grande y completo que hemos jugado"	9,0/10 "Sería un RPG perfecto si no tuviera algunos 'bugs'"	9/10 "Un precioso mundo lleno de posibilidades casi sin límite"
3	Batman: Arkham City (PS3 - XBOX 360)	94	94/100 "Batman vuelve con una aventura mejor y más grande"	37/40 "Mola moverse por un mundo abierto siendo Batman"	95/100 "Mejora al anterior y a la mayoría de juegos del mercado"	10/10 "Uno de los mejores y más divertidos juegos del año"	9,0/10 "Una aventura inolvidable que atrapa de principio a fin"	9/10 "Nos muestra al auténtico Batman en acción"
4	Gears of War 3 (XBOX 360)	93	94/100 "Una sinfonía de disparos, explosiones y tipos duros"	39/40 "El modo Historia es dramático y profundo"	90/100 "Uno de los mejores juegos de acción en tercera persona"	9,5/10 "La culminación de una de las mejores sagas modernas"	9,5/10 "La campaña es una obra maestra repleta de emociones"	9/10 "Está tan pulido que convierte a muchos juegos en [illegible]"
5	Uncharted 3 (PS3)	93	96/100 "Una obra maestra que no olvidarás nunca"	35/40 "Acción sin descanso en un entorno de película"	95/100 "Un juegazo en absolutamente todos los apartados"	9,5/10 "Es mucho más que una película intensa y sublime"	9,0/10 "La entrega más bonita y divertida de toda la serie"	9/10 "Otra joya en la corona de esta genial saga"
6	CoD: Modern Warfare 3 (PS3 - XBOX 360)	91	95/100 "Una campaña espectacular y un online equilibrado"	39/40 "La campaña es tan emocionante como siempre"	90/100 "Posee el modo online más completo de toda la serie"	9,0/10 "Cumple satisfactoriamente con todas las expectativas"	8,5/10 "Tan bueno como de costumbre, aunque no innova casi nada"	9/10 "Un completo, a veces alucinante, capítulo final"
7	Forza Motorsport 4 (XBOX 360)	90	94/100 "Está a la altura de los mejores de la historia del género"	38/40 "Una calidad gráfica para quitarse el sombrero"	95/100 "Un simulador de velocidad que va más allá"	9,3/10 "Aún con pocos cambios, es una experiencia [illegible]"	8,5/10 "Se limita a mejorar todo lo que vimos en Forza 3"	8/10 "Ligeramente más excitante que Gran Turismo 5"
8	Super Mario 3D Land (3DS)	89	93/100 "Prohibido perderse este estandarte de 3DS"	38/40 "Usa las 3D de una forma muy hábil para crear retos"	95/100 "Si tienes 3DS no puedes perdértelo de ninguna manera"	9,3/10 "Mantiene la calidad de la saga y logra innovar"	8,0/10 "Un buen ejemplo de creatividad, diseño y diversión"	8/10 "Las 3D aportan un soplo de aire fresco a la saga"
9	The Last Story (Wii)	88	93/100 "Un cuento adulto que deslumbra por su ambientación"	38/40 "Un RPG clásico, pero con combates revolucionarios"	85/100 "Su calidad es digna de su excelente [illegible]"	--/10 Nota aún disponible	9,0/10 "Es una aventura brillante y repleta de emociones"	8/10 "Ofrece un buen número de experiencias emocionantes"
10	Uncharted El Abismo de Oro (PS Vita)	80	91/100 "Impresiona, aunque puede ser fácil para los veteranos"	35/40 "Mantiene todos los elementos de las entregas de PS3"	85/100 "No es el mejor de la saga, pero sí es una gran aventura"	8,0/10 "Toda una superproducción en pantalla pequeña"	7,0/10 "Todo es muy irregular y no acaba de funcionar"	7/10 "Tiene carencias, pero mantiene la emoción de la saga"

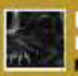
Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... Final Fantasy XIII-2

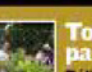
La valoración de Hobby Consolas (nº 246) fue de 92.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:

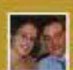




Una entrega muy digna
Manuel Noval
"Todo un juegazo; buen argumento y gráficos, y menos "pasillero" que el anterior. Digno de tenerlo en una estantería".
NOTA 92



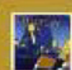
Todo tiempo pasado...
Félix Sánchez
"Gráficamente excelente. Le falta ese gancho que tenían los antiguos, y tiene carencias y abusa de la descarga de contenidos".
NOTA 90



Sello de calidad
Juanjo Ortiz
"Un buen juego como *FF XIII*, pero con más novedades y libertad. Muy recomendable si te gustó el anterior y con el sello de esta saga".
NOTA 93



Combates sin gracia
Enrike Fernández
"Un buen juego, pero deberían dejarse de inventos e "innovaciones" en los combates. *Final Fantasy* es lo que es gracias al rol por turnos".
NOTA 79



Occidente manda
Alejandro Mateo
"Ha mejorado y va por buen camino, pero debería fijarse en el rol occidental como por ejemplo la trilogía *Mass Effect* o *Skyrim*".
NOTA 90



La historia se repite
Mario Bernand
"Es un juego muy bueno, pero la historia es regular y peca de ser excesivamente parecida a la de las anteriores entregas".
NOTA 88

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:
UNCHARTED EL ABISMO DE ORO



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

! NUEVO

PLAYSTATION 3



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Uncharted 3	96	69,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,90 €
4 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
5 Resident Evil 5 Gold	96	39,90 €
6 God of War III	95	39,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Call of Duty MW 3	95	70,95 €
2 Killzone 3	95	29,90 €
3 Battlefield 3	91	69,95 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	95	29,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Sonic Generations	87	59,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	95	29,90 €
2 F1 2011	92	65,95 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	94	69,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2012	80	39,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 3 !	93	69,95 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K12	94	59,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	39,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes

STREET FIGHTER X TEKKEN

Mas de una treintena de luchadores de las sagas *Street Fighter* y *Tekken* se citan en el ring para organizar unos combates tan emocionantes como espectaculares, y en los que ningún fan de cualquiera de las dos series va a salir decepcionado.

Wii



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Zelda Skyward Sword	97	49,95 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	39,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	25,90 €
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2011	88	9,90 €
2 Pro Evolution 2012	87	19,90 €
3 FIFA 12	86	39,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 The Last Story	93	46,60 €
2 Monster Hunter Tri	93	48,90 €
3 Xenoblade Chronicles	90	50,95 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	39,90 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	92	29,90 €
2 Wii Sports Resort	90	44,90 €
3 Mario & Sonic Londres	84	54,95 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	94	39,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes

MARIO PARTY 9

La enésima entrega del juego más "fiestero" de Nintendo llega a Wii dispuesto a demostrar que mantiene su capacidad de diversión intacta. Más de 80 minijuegos, una nueva mecánica y enfrentamientos con enemigos finales son sus principales bazas.

XBOX 360



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €
3 Resident Evil 5	96	29,90 €
4 Gears of War 3	94	59,90 €
5 Batman Arkham City	94	61,50 €
6 AC: Revelations	90	69,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,90 €
2 Halo 3	96	19,90 €
3 Call of Duty: MW 3	95	70,95 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Sonic Generations	87	59,90 €
2 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
3 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 4	94	56,95 €
2 F1 2011	92	59,90 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	94	69,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2012	80	39,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 3 !	93	69,95 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	39,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K12	94	59,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	39,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

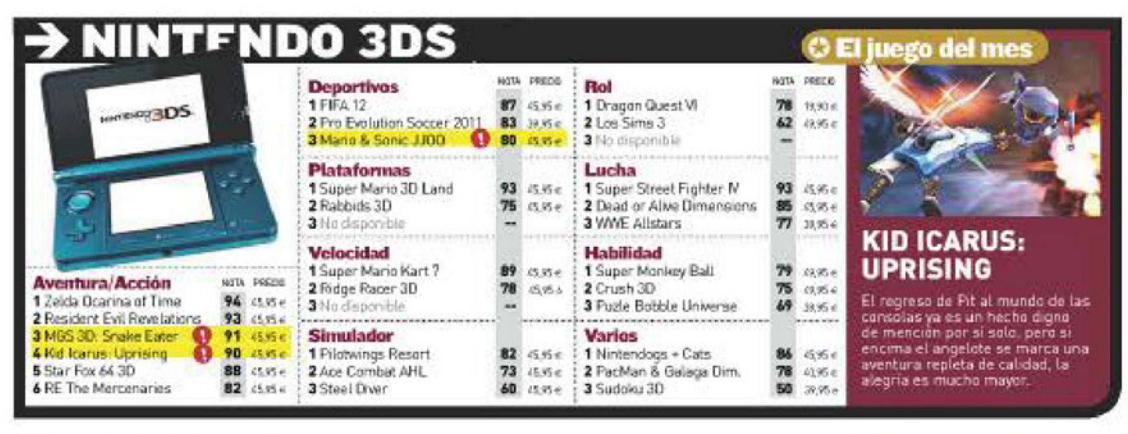
Varios	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Portal 2	90	29,90 €
3 Tropico 4	82	29,90 €

El juego del mes

MASS EFFECT 3

La saga de rol más galáctica de esta generación recibe su esperada tercera parte. Una vez más, nos espera una aventura épica repleta de acción, conversaciones e inesperados giros argumentales, en los que nuestras decisiones tienen un gran peso. ¿Conseguiremos vencer a los Segadores?

NINTENDO 3DS



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Zelda Ocarina of Time	94	45,95 €
2 Resident Evil Revelations	93	45,95 €
3 MGS 3D: Snake Eater !	91	45,95 €
4 Kid Icarus: Uprising !	90	45,95 €
5 Star Fox 64 3D	88	45,95 €
6 RE The Mercenaries	82	45,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	87	45,95 €
2 Pro Evolution Soccer 2011	83	39,95 €
3 Mario & Sonic JJOO !	80	45,95 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 3D Land	93	45,95 €
2 Rabbids 3D	75	45,95 €
3 No disponible	--	

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Kart 7	89	45,95 €
2 Ridge Racer 3D	78	45,95 €
3 No disponible	--	

Simulador	NOTA	PRECIO
1 Pilotwings Resort	82	45,95 €
2 Ace Combat AHL	73	45,95 €
3 Steel Diver	60	45,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Dragon Quest VI	78	19,90 €
2 Los Sims 3	62	49,95 €
3 No disponible	--	

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	93	45,95 €
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95 €
3 WWE Allstars	77	39,95 €

Habilidad	NOTA	PRECIO
1 Super Monkey Ball	79	49,95 €
2 Crush 3D	75	49,95 €
3 Puzle Bobble Universe	69	39,95 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Nintendogs + Cats	86	45,95 €
2 PacMan & Galaga Dim.	78	40,95 €
3 Sudoku 3D	50	39,95 €

El juego del mes

KID ICARUS: UPRISING

El regreso de Pit al mundo de las consolas ya es un hecho digno de mención por sí solo, pero si encima el angelote se marca una aventura repleta de calidad, la alegría es mucho mayor.

PS VITA



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Uncharted: El Abismo...	91	49,95 €
2 Ninja Gaiden Sigma Plus	86	34,95 €
3 Dynasty Warriors Next	73	39,95 €
4 No disponible	--	
5 No disponible	--	
6 No disponible	--	

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 No disponible	--	
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Rayman Origins !	85	39,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Wipeout 2048	80	39,95 €
2 Modnation Racers	80	39,95 €
3 F1 2011 !	78	45,95 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA Football !	87	49,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Rol	NOTA	PRECIO
1 No disponible	--	
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,99 €
2 Reality Fighters	68	29,95 €
3 No disponible	--	

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	90	49,95 €
2 Everybody´s Golf	82	39,95 €
3 No disponible	--	

Varios	NOTA	PRECIO
1 Lumines !	79	39,95 €
2 Touch My Katamari !	68	40,90 €
3 No disponible	--	

El juego del mes

FIFA FOOTBALL

Aunque no es la mejor entrega de la historia de *FIFA*, estos partidos son una buena muestra del tremendo potencial que nos brinda PS Vita. Con detalles de gran calidad, como su aparente apartado técnico o el novedoso sistema de control, ahora podemos llevar el fútbol más espectacular siempre encima.

NDS



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 GTA: Chinatown Wars	97	29,90 €
2 Zelda Phant. Hourglass	96	39,90 €
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90 €
4 Kingdom Hearts	95	40,90 €
5 Mario Kart DS	94	39,90 €
6 Super Mario 64 DS	93	39,90 €
7 New Super Mario Bros	93	39,90 €
8 Metroid Prime Hunters	93	29,90 €
9 Chrono Trigger	93	39,90 €
10 P. Layton y el Futuro...	91	39,90 €

El juego del mes

KINGDOM HEARTS

Los últimos lanzamientos de 3DS están demostrando que la nueva consola tiene muchísimo potencial. Aún así, hay un género en el que "la peque" de la familia sigue mandando, y es que superar a RPGS de la talla de *Kingdom Hearts* no es fácil... ¡Qué ganas le tenemos a Dream Drop Distance!

PSP



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 GTA: Vice City Stories	96	14,90 €
2 GTA: Liberty City Stories	96	14,90 €
3 God of War: G. of Sparta	95	9,90 €
4 Gran Turismo	95	19,90 €
5 God of War: Chains...	95	9,90 €
6 Tekken Dark Resurrec.	95	19,90 €
7 MGS: Peace Walker	94	19,90 €
8 Silent Hill Origins	94	19,90 €
9 Kingdom Hearts BBS	94	39,90 €
10 Little Big Planet	93	19,90 €

El juego del mes

EVERYDODY´S GOLF

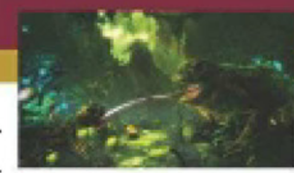
Su debut en PS Vita ha supuesto un buen avance técnico y jugable para esta saga golfística. Sin embargo, si todavía no tenéis la nueva portátil de Sony, podéis practicar vuestro swing participando en los desenfadados torneos que se organizan en los circuitos de PSP.

TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200 ©	629 MB
2	Marvel versus Capcom 2	1200 ©	197 MB
3	Braid	1200 ©	144 MB
4	Trine 2	1200 ©	1080 MB
5	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	800 ©	500 MB



Trine 2
Pocos juegos tan completos y coloridos como este podréis descargar en vuestra consola. ¡Y tiene cooperativo!

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Rotor´Scope	240 ©	96 MB
2	Artoon	400 ©	26 MB
3	Arkedo Series: Pixel!	240 ©	80 MB
4	Cthulhu Saves the World	240 ©	149 MB
5	Infinity Danger	80 ©	22 MB

Store PS3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Trine 2	15 €	1080 MB
5	Journey (!)	12,99 €	591 MB



Journey
Diferente y mágico son dos calificativos que van como anillo al dedo de esta aventura exclusiva para PS3.

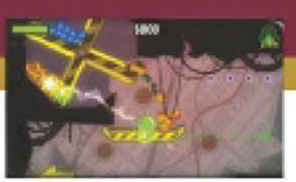
MINIS: Juegos pequeños para PS3, Vita y PSP

1	Angry Birds	3,99 €	36 MB
2	Piyotama	3,99 €	40 MB
3	A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	190 MB
4	Pac-man Championship Ed.	3,99 €	42 MB
5	Ace Armstrong vs Space...	4,99 €	40 MB

Store PS Vita

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS VITA

1	Mutant Blobs Attack	6,99 €	127 MB
2	Plantas contra Zombis	11,25 €	74 MB
3	Super Stardust Delta	9,99 €	209 MB
4	Motorstorm RC	5,99 €	646 MB
5	Escape Plan	12,99 €	840 MB



Mutant Blobs Attack
Una divertidísima mezcla de puzles y plataformas estrena el número 1 del ránking para PlayStation Vita.

Canal Tienda Wii

Wii WARE + CONSOLA VIRTUAL

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
3	Dr. Mario y Bactericida	1000 WP	103 Bloques
4	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
5	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques

Canal Tienda 3DS

DSi WARE: Juegos nuevos para DSi y 3DS

1	Dodogo!	8 €	100 Bloques
2	Shantae: Risky´s Revenge	12 €	129 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	5 €	32 Bloques
4	Tetris Party Live	5 €	35 Bloques
5	Plantas contra Zombis	8 €	121 Bloques



Super Mario Bros.
El clasicazo de 1985 pasa de ser exclusivo de Embajadores a "para todos los públicos".

JUEGOS EXCLUSIVOS PARA 3DS

1	Zelda: Link´s Awakening (GBC)	6 €	45 bloques
2	Super Mario Bros. (NES) (!)	5 €	52 bloques
3	Kid Icarus 2 (GB) (!)	3 €	47 bloques
4	Mighty Switch Force	6€	1621bloques
5	Pullblox	6€	170 bloques

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Manuel del Campo

1	Uncharted 3	PS3
2	Resident Evil Rev.	3DS
3	Uncharted El Abis...	PSV
4	S. Fighter x Tekken	PS3
5	Soul Calibur V	XB 360
6	Gears of War 3	XB 360
7	MGS 3D: Snake Eater	3DS
8	Zack Zero	PS3
9	Singstar	PS3
10	Metal Gear Solid 4	PS3



Javier Abad

1	CoD: MW 3	XB 360
2	Uncharted 3	PS3
3	Gears of War 3	XB 360
4	Resident Evil Rev.	3DS
5	Super Mario 3D Land	3DS
6	Mass Effect 3	PS3
7	Zelda Skyward Sword	Wii
8	Skyrim	PS3
9	Batman Arkham City	PS3
10	L.A. Noire	PS3



David Martínez

1	CoD: MW 3	XBOX 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Skyrim	PS3
4	Mass Effect 3	PS3
5	Red Dead Redemp.	PS3
6	Uncharted 3	PS3
7	Batman Arkham City	PS3
8	Catherine	XBOX 360
9	Battlefield 3	XBOX 360
10	Uncharted El Abis...	PSV



Daniel Quesada

1	S. Fighter x Tekken	PS3
2	Mass Effect 3	XBOX 360
3	Portal 2	PS3
4	Skyrim	XBOX 360
5	Shenmue II	XBOX
6	Heavy Rain	PS3
7	Super Mario Galaxy 2	Wii
8	Little Big Planet 2	PS3
9	The Darkness II	XB 360
10	Journey	PS3

1	Uncharted 3	PS3
2	Mass Effect 3	PS3 - XBOX 360
3	CoD: Modern Warfare 3	PS3 - XBOX 360
4	Street Fighter X Tekken	PS3 - XBOX 360
5	Resident Evil Revelations	3DS

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS 5 MEJORES JUEGOS QUE...

Regresan del pasado

Pasa el tiempo, la tecnología avanza y el clásico "antes todo esto era campo" ahora es "yo empecé siendo un sprite". ¡Qué cosas!



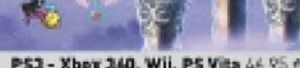
3DS 45,95 €

1 KID ICARUS: UPRISING

Nada menos que 25 años hemos tenido que esperar para ver de nuevo a Pit en una consola. Por eso no es de extrañar que su nueva aventura sea muy diferente. Anda, que si en 1987 nos llegan a decir que el próximo juego del ángel iba a ser en una portátil con tecnología 3D... ¡nos hubiéramos partido de risa!



PS3 - Xbox 360, Wii, PS Vita 46,95 €



2 RAYMAN ORIGINS

En sus 17 años de vida, el entrañable Rayman ha coqueteado con las 3D y conocido a los Rabbids, pero sigue siendo un maestro de los saltos en 2D.



PS3 - Xbox 360, 3DS 39,90 €

3 SONIC GENERATIONS

En 1991 este erizo nos dejó boquiabiertos gracias a su velocidad. En su última aventura ha querido devolvernos la esencia de sus primeros juegos.



PS3 - Xbox 360 9,95 €

4 BIONIC COMMANDO

Nathan Spencer se reinventó a sí mismo después de 20 años tumbado a la bartola. Lo sorprendente es que su brazo biónico seguía funcionando...



PS3 - Xbox 360 9,90 €

5 DUKE NUKEM FOREVER

El rey más bestia consiguió un gran éxito en los 90 y, aunque su vuelta en 2011 no fue un "pelotazo", le sirvió para demostrar que sigue en plena forma.

MEJORA TU CONSOLA

AX 180 AX 720 AX PRO

Sonido de calidad para todos

■ Nombre: Cascos Tritton ■ Compañía: MadCatz
■ Consola: Xbox 360 ■ Precio: 79,99 €, 149,99 € y 179,99 €

La serie de headsets Tritton de Madcatz ofrece lo que todo buen jugón online puede demandar y mucho más. La gama actualizada viene en diferentes modelos y lo más interesante es que todos son compatibles con PS3, Xbox 360, PC y Mac. El AX 180 (79,99 €) es el más básico, y aun así está por encima de la habitual gama media. El AX 720 (149,99 €) destaca por reproducir 7.1 y el AX Pro (179,99 €) por ofrecer sonido 3D real. Ambos son compatibles con la tecnología Dolby Digital Pro Logic II y vienen con estación de control. Todos se alimentan por USB, por lo que no son necesarias pilas. Mirad en www.madcatz.com.

■ Valoración ★★★★

Empieza tu nueva "vita"

■ Nombre: Starter Set ■ Compañía: Kaos Videogames
■ Consola: PS Vita ■ Precio: 16,95 €

Este pack ofrece todo lo necesario para disfrutar de PS Vita, con algún extra curioso. Además de una funda, correa, protector de pantalla, estuches para juegos y gamuza limpiadora, incluye un stylus capacitivo, por ahora el único lanzado específicamente para PS Vita. Curioso, aunque por ahora innecesario, pues aún no hay ningún juego o aplicación para los que venga bien su uso. Además, el bolsillo interior de la funda ha sido mal diseñado y los cartuchos se salen, de modo que cuando vamos a sacar la consola pueden caerse. En www.kaosvideogames.com.

■ Valoración ★☆☆☆

El lujo de conducir

■ Nombre: Ferrari F1 Wheel Add On y TH8 RS
■ Compañía: Thrustmaster
■ Consola: PS3 ■ Precio: 149,99 € cada uno

Thrustmaster lleva la conducción a un nuevo nivel con esta reproducción del volante del Ferrari 150º Italia. Tiene levas metálicas, 2 interruptores giratorios, 2 pads digitales de 8 direcciones, 3 interruptores metálicos y 8 botones. Es importante saber que debemos acoplarlo a la estructura del T500 RS, un imponente volante que analizamos en el número 235 (se vende aparte por 499,99 € o en un pack por 599,99 €). La palanca TH8 RS se vende por separado, es un 90% metálica, con sensores magnéticos y con posibilidad de cambiar en H o de forma secuencial. Juntadlo todo con un buen simulador de coches y hasta sentiréis el viento en la cara, aunque se le saca más partido a todas sus opciones en PC. Eso sí, es un lujo al alcance de muy pocos. Podéis echarle un vistazo en www.thrustmaster.com.

■ Valoración ★★★★



Da un "pad" de tortas

■ Nombre: Fighting Commander 3 Pro ■ Compañía: Hori
■ Consola: PS3 ■ Precio: 34,95 €

El fabricante japonés Hori busca marcar la diferencia en la oferta de mandos para PS3 con un controlador especialmente diseñado para juegos de lucha. Pensad en él solo si vais a jugar a este género o, como mucho, a un título cuyo desarrollo sea 2D, ya que solo cuenta con cruceta y prescinde de sticks. R1 y R2 han sido incorporados a los habituales botones PlayStation y es posible conmutar los botones L y R. Sin embargo, lo que más llama la atención es su forma asimétrica, y su cruceta regulable para que la adaptemos a nuestro dedo. Tiene botón de turbo, no es inalámbrico y su precio asequible. Lo podéis encontrar en www.game.es.

■ Valoración ★★★☆



De viaje con PS Vita

■ Nombre: Game Traveller y Deluxe Travel ■ Compañía: Ardistel
■ Consola: PS3 ■ Precio: 15,95 € y 18,95 €

Ardistel ha lanzado varias fundas para PS Vita. Las más destacadas son la Game Traveller y la Deluxe Travel. La primera está pensada para el día a día, con un tamaño ajustado a la portátil y un estuche interno que permite llevar hasta 16 tarjetas de juego. La segunda es algo más grande, permite transportar hasta 12 juegos y cuenta con compartimentos para llevar otros accesorios como el cargador (una pena que ninguno de los packs incluya uno para el coche). Ambos están en www.ardistel.com.

■ Valoración ★★☆☆



NO LO PIERDAS DE VISTA

MUEBLE ADAPTADOR

Una tableta recreativa

■ Nombre: iNvadercade ■ Compañía: Koch Media
■ Consola: iPad ■ Precio: 150 €

El iNvadercade es una deliciosa excentricidad solo apta para fanáticos de las máquinas recreativas. Se trata de un mueble para convertir el famoso tablet de Apple en una coin-op de forma cómoda, ya que solo tenemos que acoplarlo. Su uso está limitado a los juegos que hayan sido programados para ser compatibles, como el Space Invaders HD... y es muy caro. Podéis encontrarlo en algunas tiendas españolas y en webs como www.invadercade.com o play.com.

■ Valoración ★★☆☆



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3

MANDO PS MOVE. Una nueva forma de control. 39,90 €	VOLANTES G27 DE LOGITECH. El volante de referencia de PS3. 349 €	MANDO INDECA MOTO GP. Vibración y sixaxis de calidad. 39,99 €	ARCADE STICK STREET FIGHTER. La mejor forma de pelear. 149,99 €	AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9. Habla online y sin cables. 22,95 €

Wii

VOLANTES VOLANTE CON BASE. Buena opción para conducir. 14,95 €	ACCESORIO Wii MOTIONPLUS. Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €	PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO. Para los juegos "tradicionales". 24,95 €	MANDO LA ROJA. Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €	INDUCCIÓN DUAL CHARGER. Carga 2 mandos sin conexiones. 29,95 €

XBOX 360

VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL. Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €	AURICULARES EARFORCE DELTA. Los auriculares oficiales de MW3. 249,90 €	PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS. Cómodo e inalámbrico. 44,90 €	BATERÍAS BASE CHARGER. Dos baterías con base. 29,90 €	ADAPTADOR WIRELESS. Compatible con 802.11 n y PS3. 59,95 €

CHARLAMOS CON HIRONOBU SAKAGUCHI, FUNDADOR DE MISTWALKER, ESTUDIO CON EL QUE HA GESTADO SU ÚLTIMA FANTASÍA PARA Wii

"El éxito de Final Fantasy impidió que me retirase"

El creador de The Last Story nos recibió en la ciudad de Lázulis, perdón, de Londres, donde asistió a la celebración de los premios BAFTA de Videojuegos.

Entre sorbo y sorbo de café, Sakaguchi nos respondió a todo lo que le preguntamos sobre la industria, su pasado artístico, sus inquietudes y su última obra: *The Last Story*, el RPG que muchos lleváis semanas disfrutando. Fuimos los primeros de un largo día de entrevistas, así que le pillamos fresco, concentrado... y de buen humor, a pesar del madrugón.

¿Será The Last Story una nueva saga como Final Fantasy?
Por ahora no tengo nada planeado, pero la decisión no sólo dependería de mí, ¡así que pídeselo a Nintendo desde vuestra revista, por favor!

The Last Story trata temas como la traición, el ansia de poder y los motivos por los que ciertas potencias invaden otras tierras. ¿Escondiste una crítica sociopolítica en esta trama?
No lo hice conscientemente, pero los humanos somos seres movidos por la codicia, y si echamos la vista al pasado, eso se ha visto reflejado a lo largo de historia. Por lo tanto, a la hora de crear a los personajes de mis videojuegos, es un elemento que suelo introducir de manera natural en el argumento.

¿Qué te parece que críticos y usuarios comparen tu juego con otros RPG's de Wii como *Xenoblade* o *Pandora's Tower*? ¿Prestas atención a los foros y las redes sociales?
Desde hace tiempo, es bastante habitual que mis juegos se comparen con otros títulos, y como creador, trato de pasar bastante de puntillas sobre ello, y no presto demasiada atención a las críticas.

¿Cómo adaptaste un RPG de estilo japonés al gusto occidental?
No creo haberlo hecho conscientemente, pero al fijarnos el objetivo de diseñar un nuevo estilo de RPG, y tras una fase experimental de un año en la que probamos muchas opciones, nos salió un sistema de batalla en tiempo real. Supongo que eso es lo que da la sensación de que hemos querido adaptarlo a un público occidental.

Hace poco declaraste que el rol nipón está quedando por detrás del europeo en cuanto a innovación. ¿Atraviesa el género una fase de estancamiento en Japón?
En los años 80 y los 90, los juegos japoneses dominaban la industria en todo el mundo, debido a que la arquitectura del hardware ponía las cosas más difíciles a los desarrolladores, mientras que ahora el hardware se ha vuelto más abierto para todo el mundo. Más que una crisis, los recursos se han normalizado y los desarrolladores occidentales tienen campo libre para crear RPG tan buenos como los japoneses.

¿Crees que el hecho de vivir en Honolulu te inspiró a la hora de localizar la historia en una isla como Lázulis? ¿Se vive bien en Hawai?
Pensándolo bien, creo que no me inspiré particularmente en Hawai. Quería crear un entorno cerrado para ofrecer un mundo más detallado y denso, por eso llegué a la conclusión de que una isla era la localización ideal para ello. Y sí, sin duda, recomiendo vivir en Hawai.



HIRONOBU SAKAGUCHI (a la izquierda, por si había alguna duda) posa con su inconfundible gesto junto a Gustavo.

¿Te inspiraste en alguna ciudad medieval europea para recrear el castillo y las calles de Lázulis?
Cada final de verano viajo a Europa con mi familia, solemos asentarnos en París y desde ahí visitamos diferentes ciudades alrededor de Europa; no lo hago necesariamente con fines de documentación, pero sí que ha habido influencia de estas ciudades en el juego. Quería construir un mundo de calidez humana y vitalidad que se plasmase en los árboles y las piedras. Buscaba ese toque humano, y por eso la diseñamos así.

***Final Fantasy, The Last Story*... Tus títulos suenan a despedida. ¿Lo haces para autoexigirte más o porque en 2012 es el fin del mundo?**
[Risas] No creo que el mundo se vaya acabar en 2012, estoy convencido de que habrá un 2013. Para el primer *Final Fantasy*, sí tenía la sensación de que si no triunfaba, me retiraría de la industria del videojuego para siempre; sin embargo, no he tenido esa sensación con *The Last Story*. Pero ahora que lo preguntas, reconozco que mi hija me ha llamado la atención diciéndome: "¡papá, siempre le das títulos parecidos a tus juegos!", así que es probable que para el próximo elija un nombre totalmente distinto.

En una entrevista dijiste que si Calista existiese, te quedarías boquiabierto. ¿Qué estarías dispuesto a hacer por una chica como ella con tal de conquistarla?
Creo que me refería a los bocetos de Kimihiko Fujisaka, quien diseñó el perfil de su rostro. Si Calista fuese real, creo que no tendría ninguna posibilidad para llamar su atención, así que me conformaría con quedarme mirándola desde lejos. [Risas]

Si fueses Zael, el protagonista de The Last Story, ¿qué difícil decisión tomarías: seguir una vida de mercenario o convertirte en caballero?
Teniendo en cuenta que decidí abandonar Square, creo que me pegaría más la vida de mercenario. [Risas]. Además, creo que nunca me casaría con una chica como Calista. Tiene demasiado carácter.

"DESDE QUE ABANDONÉ SQUARE, ME PEGA MÁS LA VIDA DE MERCENARIO, COMO A ZAEL"

Nobuo Uematsu y tú sois una pareja artística inseparable. ¿Cómo le transmites las emociones que quieres plasmar en la banda sonora?
Casi siempre le paso el argumento del juego y él me envía tres temas musicales, pero por primera vez desde el primer *Final Fantasy*, rechacé las tres piezas que me mandó, porque además de un nuevo sistema de juego, buscaba un sabor musical diferente. Cuando se lo dije, dejé de saber de él durante un mes; fue como un matrimonio al borde del divorcio, hasta que me envió tres nuevos temas que, de hecho, se han utilizado en el juego. Se podría decir que superamos nuestra crisis matrimonial. ¡Pero sentí el peligro!

Eres un ídolo para diseñadores y jugadores, ¿pero a quién admiras tú?
[Se toma un rato pensándoselo] Tengo muchos ídolos, pero si tengo que nombrar a uno, me quedo con Nobuo Uematsu, por su forma de trabajar, su estilo de vida... me parece muy interesante y admirable.

¿Sientes que el público es más exigente contigo por ser quien eres?
Por supuesto, me importa mucho lo que los usuarios quieren y disfrutan, pero al mismo tiempo, si me centrase demasiado en el público llegaría un momento en que sería incapaz de crear juegos. Realmente sí siento esa presión, pero quiero continuar haciendo lo que creo que los jugadores van a disfrutar más.

Has demostrado un gran dominio de la narrativa audiovisual en tus juegos y películas, ¿nunca has pensado en hacer cine con actores reales?
No tengo nada previsto; sin embargo, me llamó mucho la atención el proyecto que Ridley Scott realizó para Youtube hace unos meses: planteó una fecha, juntó todos los vídeos que la gente subió en ese día y los montó para crear una película. Me parece una idea estupenda, en un tiempo en el que todos estamos tan interconectados por internet, y sí me gustaría hacer algo de ese estilo.



LOS PREMIOS BAFTA de las Artes Cinematográficas y Televisión se abrieron a los videojuegos en 1998, y este año no podían prescindir de un icono en el sector como Sakaguchi.

¿A qué juegas en tu tiempo libre? ¿Has probado *Skyrim*, como ejemplo de rol occidental?
Juego a títulos muy diferentes, aunque últimamente nunca tengo tiempo para terminarlos, así que acabo probando trocitos de varios juegos. Todavía no he tenido la oportunidad de jugar a *Skyrim*, pero no descarto hacerlo.

La historia de amor entre Zael y Calista es muy profunda. ¿Te inspiraste en alguna experiencia personal o fue más bien un recurso literario?
La verdad es que nunca he vivido una experiencia amorosa como la que se narra en el juego, mirando a las estrellas junto a mi amada y esas cosas. Pero cuando era joven, sí recuerdo haber mirado al cielo deseando encontrar una chica ideal a mi lado, y creo que eso fue lo que me sirvió de inspiración. HC





Imágenes propiedad de Juegaterapia

TU CONSOLA POR SU SONRISA

¿Cómo llevar la alegría a los niños enfermos de cáncer? Poniendo una consola en su habitación del hospital. De esta idea tan simple nace la valiosa labor de Juegaterapia, una asociación que entrega a los centros con zona de oncología infantil las consolas y videojuegos que dona la gente como vosotros.

EN FEBRERO DE 2010, Mónica Esteban le regaló a un niño enfermo de cáncer una PSP que su marido no usaba. Fue tan grande la ilusión que le hizo al pequeño, que no pudo dejar de comentarlo en su oficina. Poco después, tenía sobre su mesa varias consolas más que le habían traído sus compañeros, y que provocaron la misma reacción de alegría cuando se las regalaron a otros niños que se encontraban en la misma condición. Eso animó a Mónica a abrir una página en Facebook para dar a conocer la iniciativa y abrirla a la participación de más personas. La respuesta de la gente no se hizo esperar. Había nacido Juegaterapia, un precioso proyecto del que ahora Mónica es presidenta y que se resume en una idea: "la quimio jugando se pasa volando".

Cuando todo esto llegó a nuestros oídos, quisimos conocer más de cerca su trabajo. Para qué negarlo: no abundan las ocasiones en las que los videojuegos se asocien a iniciativas que sean tan positivas. Aunque lo podíamos intuir, lo primero que nos impactó es la situación que atraviesan los chavales a los que va dirigida. Las sesiones de quimioterapia son duras, largas y aburridas, hay niños que se ven obligados a permanecer aislados en sus habitaciones, sin poder acceder a las ludotecas que existen en los hospitales pensadas para distraerles. Además, la propia enfermedad provoca que estén bajos de ánimo...

➔ LOGRAR QUE SE OLVIDEN DE SU ENFERMEDAD y poner una sonrisa en sus caras parece un sueño, pero se está haciendo realidad gracias al trabajo de los voluntarios que forman Juegaterapia (es una asociación sin ánimo de lucro, y lo hacen "robándole" horas a su tiempo libre). Por supuesto, no hay que olvidar el apoyo de todas las personas que donan sus consolas y videojuegos.

➔ EL PROYECTO HA IDO CRECIENDO sin parar desde aquel día de febrero del que os hablábamos al inicio. Comenzó limitándose a los hospitales de Madrid, pero poco a poco se ha extendido a centros toda España. A día de hoy han entregado más de 500 consolas en 28 hospitales de la red pública, y ahora se han marcado otra meta en el horizonte: que haya una consola en cada habitación de todos los centros donde exista una zona de oncología infantil. Además, también quieren llevar esta alegría en forma de videojuegos a las áreas de trasplantes.

COLABORA CON JUEGATERAPIA. ¡NOSOTROS YA LO HEMOS HECHO!

Podéis ayudarles donando consolas y juegos, y también haciendo aportaciones económicas.

Sumarse al proyecto de Juegaterapia es muy sencillo. Si os cuesta dar el paso, pensad que en los hospitales hay muchos niños a los que podéis hacer felices regalándoles los juegos que ya no utilizáis, o esa consola que lleváis varios años sin conectar. Nosotros ya nos hemos puesto en marcha: hemos vaciado los armarios de nuestra redacción ¡y les hemos enviado más de 200 juegos!

El único requisito es que las consolas no sean muy antiguas (el límite estaría en PS2) y que os aseguréis que funciona perfectamente. Los juegos deben ser para menores de 18 años. Después, no tenéis más que llevarlos a la delegación de Enviália que os pille más cerca de casa, porque ellos se la hacen llegar a Juegaterapia sin ningún coste (podéis consultar las direcciones en su web).

Además, hay otras formas de colaborar con ellos: podéis comprar camisetas y pulseras solidarias, o contribuir económicamente con donativos puntuales o incluso una aportación mensual. Si queréis implicaros todavía más, contactad con ellos para trabajar como voluntarios. ¡Toda ayuda es bienvenida!

www.juegaterapia.org

 www.facebook.com/juegaterapia

 @juegaterapia



ESTA CAMISETA significa mucho. Podéis ayudar comprándola en la propia web de la asociación.





LA ALEGRÍA DE LOS NIÑOS cuando reciben las consolas y los videojuegos es la mejor recompensa al esfuerzo de los voluntarios de Juegaterapia. Famosos como Alejandro Sanz o el actor José Luis Gil les han prestado su apoyo.

■ SU TRABAJO CON LOS NIÑOS ENFERMOS DE CÁNCER SE RESUME EN UNA IDEA: LA QUIMIO JUGANDO SE PASA VOLANDO ■

La infraestructura necesaria para hacer que todo esto sea posible también ha ido creciendo (almacén, oficinas, etc.), y por eso la asociación ahora no solo necesita nuestra ayuda en forma de consolas y videojuegos, sino también monetaria. En su web **www.juegaterapia.org** nos proponen diferentes formas de colaborar, ya sea con donativos o comprando una camiseta o una pulsera solidaria. ¿Os animáis? Ya veis que con un esfuerzo pequeñito podéis conseguir algo muy grande: la sonrisa de un niño.

Año 1989 Compañía Broderbund
Formatos Apple II / Amstrad / Atari ST / Amiga / PC

PRINCE of PERSIA

EL REY DE LOS SALTOS

Antes de que Ezio, Altair y Connor se paseasen por medio mundo, este miembro de la realeza ya nos daba lecciones de cómo saltar... de consola en consola, ya que fue uno de los juegos con más versiones de su época.

LA PRINCESA SÓLO TENÍA UNA HORA PARA DECIDIR entre casarse con el malvado Jaffar o se ejecutada... ¡y nosotros todavía nos quejamos de que los juegos son cortos hoy en día! Pero ahí estaba nuestro héroe (que en las versiones de ocho bits iba vestido como un mendigo) para poner fin a esta situación. Sin embargo, aunque el príncipe se hubiera criado en palacio, no le iba a resultar nada fácil, porque antes de llegar hasta la dama en apuros tenía que atravesar estancias llenas de trampas, dar saltos de fe y enfrentarse a enemigos tan temibles como los esqueletos o los mismísimos guardias del visir.

Las habilidades del príncipe eran impresionantes para la época. Podíamos andar a velocidad normal, correr o desplazarnos poco a poco, para acercarnos a los bordes sin caer. Por si eso no fuese suficiente, también contábamos con movimientos inéditos, como agarrarnos a un borde para trepar, o descolgarnos. Y, por supuesto, después de encontrar la espada en el primer nivel (con aspecto de bastón, eso sí) también podíamos presumir de nuestra destreza con la esgrima. Pese a todo, el único modo de activar interruptores era pisar en la baldosa correspondiente.

→LOS 14 ESCENARIOS ERAN BASTANTE REPETITIVOS y se componían de una serie de trampas básicas (pinchos, cuchillas y bloques que caen) repartidas en dos tipos de niveles: los subterráneos, de color gris, y las zonas altas, en tonos marrones. Pero todo ello pasaba a un segundo plano cuando disfrutábamos de las animaciones del protagonista. Su creador, Jordan Mechner (que, por cierto, había estudiado en la universidad de Salamanca) no contaba con medios para hacer animaciones a mano, así que pidió a su hermano David que realizase acrobacias de todo tipo (saltando desde la cama de su habitación) para copiarlas. El resultado fue brillante, mucho mejor que en su anterior juego, *Karateka*.

El éxito de *Prince of Persia* propició el lanzamiento de una secuela en 1993 (con niveles a caballo) y la trilogía se cerró seis años después, con el juego de Dreamcast, *Arabian Nights*. En 2003, Ubisoft relanzó al personaje con *Prince of Persia The Sands of Time* y con la correspondiente segunda trilogía, en que el papel de Jordan Mechner fue mucho menor. Sin embargo, el creador de este título sí estuvo implicado en el salto más peligroso de todos, el de pasar de los videojuegos al cine. HC

Las mil y una versiones

El juego original (sin contar el "reboot" de 2003) apareció en todas las consolas de la época: Nintendo, Super Nintendo, Game Boy, Mega Drive, Master System, Game Gear y Turbografx. Este desarrollo fue tan popular, que hoy en día podemos jugarlo (con mejoras gráficas) tanto en Xbox Live (versión de la izquierda) como en iPhone e iPad, con controles táctiles adaptados (a la derecha).







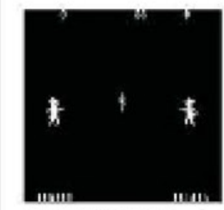
UNIVERSO VINTAGE

ÍDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

Tomohiro Nishikado



No es tan conocido como Miyamoto, Suzuki y compañía, pero su influencia es equiparable. Tomohiro (Osaka, 1944) fue uno de los pioneros en el desarrollo de recreativas y trajo días de gloria a la compañía Taito. Su éxito inicial fue *Western Gun* (1975), el primer juego que mostró violencia "realista": un humano disparando a otro. Con 10 juegos a sus espaldas, en 1978 creó su obra maestra: *Space Invaders*, el padre de los "shoot ´em up" y el culpable de que en España a los videojuegos se los llamara "los marcianitos". Nishikado reconoce la influencia de La Guerra de los Mundos, Star Wars y *Breakout* al diseñarlo. Ha seguido creando juegos en años posteriores (si bien ninguno ha alcanzado tanto éxito) y fundó su propia compañía: Dreams.





WESTERN GUN (izq.) y *Space Invaders* (der.) sentaron las bases de muchos juegos actuales.

DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

The 100 Mega Shock

loc.nom.m. Expresión utilizada por la compañía SNK para aglutinar juegos de la consola Neo-Geo que albergaban más de 100 megabits (12,5 megabytes) de memoria. Juegos posteriores alcanzaron 1 gigabit y se acuñó el término Giga Power.



ART OF FIGHTING fue el primer juego de la consola en pasar la barrera de los 100 mb.



LA ÚLTIMA ESPERANZA DE LA HUMANIDAD

Shepard, el salvador de la galaxia, vuelve para plantarle cara a los Segadores. Gracias a nuestra guía podréis ayudarle a completar su misión, y ningún rincón de la galaxia quedará sin explorar.

CONSEJOS E INFORMACIÓN BÁSICA

A continuación os detallamos algunos aspectos importantes del juego: información para crear la partida a vuestro gusto, el tipos de protagonista, las formas de jugar y, sobre todo, la manera de llegar a los 16 finales diferentes.

TIPO DE JUEGO

Mass Effect 3 nos permite elegir entre tres estilos de juego distintos: Acción, Juego de rol e Historia. El más parecido a *Mass Effect 2* es el rol, pero en realidad las variaciones que encontramos entre los tres modos de juego son pequeñas

DIFICULTAD DEL JUEGO, PRIMERA Y SEGUNDA PARTIDA

Si no estamos acostumbrados al estilo de juego de la saga *Mass Effect*, es recomendable que la primera partida la juguemos en modo fácil o normal, para centrarnos en conseguir todos los logros posibles (incluyendo completar todas las misiones secundarias, el logro Amante y conquistar la galaxia al 100%). Cuando empecemos la segunda partida, podremos elegir de nuevo el tipo de dificultad y como tendremos un personaje con un alto nivel, será el momento de elegir la dificultad Locura.

NUESTRO ESTILO DE GUÍA

Para esta guía hemos decidido no cargar ninguna partida anterior de *Mass Effect 2* y el estilo de juego que hemos elegido es el rol. Conviene aclarar que el desarrollo de la historia, las misiones principales y las secundarias son idénticos en cualquiera de los tres estilos.

EL KARMA

A lo largo de la aventura presenciaremos muchas escenas y mantendremos conversaciones en las que podremos responder de una forma más o menos correcta. Las respuestas que aparecen arriba, a la derecha, son las buenas y las de abajo, a la derecha, las malas. Tomar una decisión u otra nos lleva a unos diálogos y escenas un poco diferentes.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

Podremos crear el personaje a nuestro gusto. El punto más importante es elegir el tipo de personaje (soldado, ingeniero, etc.), dado que una vez decidido no podremos cambiarlo ni en la partida nueva +.

PARTIDA DE MASS EFFECT 2

El punto más importante de si hemos cargado o no la partida de *Mass Effect 2* es saber qué hicimos con la base de los colectores en el transcurso de ese juego. Y es que esa decisión en concreto hará variar el final de este tercer capítulo.

16 FINALES "DISTINTOS"

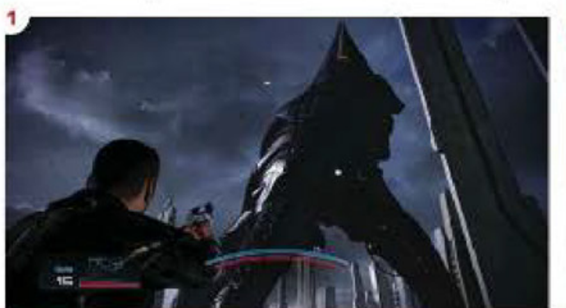
A continuación os explicamos como conseguir cada uno de los finales alternativos del juego. Si bien solo varían en pequeños detalles, algunos resultan muy interesantes. Al final del juego tendremos que elegir si salvar a una persona o no y luego entre tres posibles opciones: azul, sinergia y roja. Cada una de ellas nos llevará a un desenlace distinto:

Base de los colectores salvada
<1750 recursos - Cualquier opción
1750 recursos - Azul.
2050 recursos - Azul.
2350 recursos - Roja.
2560 recursos - Roja.
2800 recursos - Sinergia.
4000, salvar a la persona - Roja.
5000, no salvar a la persona - Roja.

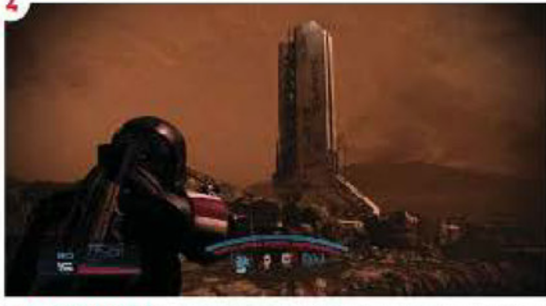
Base de los colectores destruida
<1750 recursos - Cualquier opción
1750 recursos - Azul.
1900 recursos - Roja.
2350 recursos - Azul.
2650 recursos - Roja.
2800 recursos - Sinergia.
4000, salvar a la persona - Roja.
5000, no salvar a la persona - Roja.

MODO HISTORIA

Se compone de un prólogo y un total de quince misiones principales. A continuación os explicamos con todo detalle lo que tenemos que hacer en cada una de ellas, los coleccionables a recoger, e incluso las advertencias para llevar en cada momento completadas todas las misiones secundarias que podamos.

1


LOS SEGADORES invaden la Tierra en los primeros minutos de juego. Lo único que podemos hacer es escapar: ¡ya tendremos oportunidad de enfrentarnos a ellos!

4


UNA BASE EN MARTE que alberga un secreto. Aquí lucharemos contra los primeros soldados de Cerberus y tendremos un encuentro y un final inesperados.

2


3


5


6


Prólogo

Al comienzo del juego tendremos las primeras conversaciones y por lo tanto las primeras decisiones que tomar. De momento, las opciones que elijamos no tienen mayor importancia. Tras las primeras escenas del juego tomaremos el control del Comandante Shepard (1).

Esta primera zona nos servirá para tomar contacto con los controles básicos: correr, saltar, atrincherarnos, disparar e incluso acabaremos con los primeros enemigos del juego, los Cascarones. Después de despachar al primer grupo de enemigos a base de culatazos, veremos una escena. Entramos en el edificio por la parte derecha y examinamos el botiquín de primeros auxilios en el suelo para conseguir EXP.

Tras otro par de escenas (2), volveremos a controlar a Shepard. De nuevo vamos siguiendo a nuestro compañero hasta llegar a una pareja de supervivientes. Después de hablar con ellos, cruzamos por los escombros y vamos hacia la izquierda. Examinamos el armario entre los escombros para encontrar otro botiquín, nos atrincheramos para acabar con el siguiente grupo de enemigos y vamos avanzando hasta el punto de impacto. Aquí encontraremos una radio que debemos de activar.

Al hacerlo llegarán más enemigos por donde hemos venido. Nos atrincheramos y ponemos en uso nuestra nueva arma. Tras liquidar a unos cuantos de ellos tendremos mas escenas de video. En una de ellas veremos por primera vez el indicador de LT para tener un buen comportamiento durante la conversación. Las siguientes escenas nos llevarán hasta el final de la introducción del juego (3).

Prioridad: Marte

Lo primero que haremos será repartir los puntos de habilidad entre nuestro pelotón. Debemos pensar bien como hacerlo, dado que una vez que lo confirmemos no podremos volver a quitar los puntos para repartirlos de nuevo. Avanzamos hacia el edificio que vemos al llegar (4), bajamos por la escalerilla, registramos los cadáveres que hay en el suelo y cogemos el arma junto a ellos. Después avanzamos hacia la izquierda y nos preparamos para combatir contra unas tropas de asalto hasta llegar al edificio. Una vez dentro, activamos el ascensor.

Tras las siguientes escenas tendremos que usar el poder de singularidad de nuestra compañera (5). Así haremos que los enemigos salgan de su cobertura y podremos dispararles. Cuando acabemos con ellos, examinaremos el botiquín de nuestra derecha para conseguir EXP. Luego vamos al otro extremo de la sala y activamos el panel del montacargas. Después tendremos que cruzar por encima de la nave y seguir avanzando por el camino indicado.

Acabamos con los enemigos y pasamos a la siguiente sala. Encima de los bancos veremos un pad de datos; al examinarlos conseguiremos EXP. Entramos en la sala de la izquierda: en la pared veremos una caja que contiene los Guanteletes de Ariake Technologie y un cadáver al fondo del que podemos coger un arma. Después activamos el terminal de la cámara de seguridad y avanzamos por la puerta que vemos en la escena para salir al exterior.

Bajamos por las escaleras y avanzamos. Antes de subir por las siguientes, veremos una caja que contiene la Coraza de Kassa Fabrication. Después seguimos adelante hasta entrar en el edificio de nuevo. Si vamos mirando hacia el suelo, antes de bajar por las siguientes escaleras veremos otro pad de datos. Al descender a la planta baja del comedor tenemos que ir hacia la derecha. Encima de la barra de la cocina (6) veremos una mejora de arma. Saltamos después por la cristalera y vamos hacia la izquierda. Examinamos primero el panel médico y luego el terminal.

Cuando finalice la escena avanzamos por la puerta del fondo. Detrás de la barrera encontraremos un cadáver, y junto a él una mejora de arma. En el siguiente grupo de enemigos veremos a los primeros con escudos. De nuevo podemos usar el poder de singularidad para acabar con ellos. En la sala de la enfermería veremos otro pad en el suelo para examinar. Seguimos avanzando y liquidando a más enemigos hasta llegar a la sala blanca.

Para entrar en ella tendremos que desactivar cualquiera de los paneles que están a los lados de la puerta para que paren los escáneres que se mueven dentro. En esta sala tenemos para coger una mejora de arma, un botiquín, un pad de datos y otra mejora de arma. Salimos por la puerta del fondo y avanzamos hasta presenciar otra escena.



UN VISTA de la Tierra siendo arrasada desde el planeta Palaven. En la batalla final le haremos pagar a los segadores todo lo que le han hecho a la humanidad...



NUESTRA MISIÓN también permite algún descanso. En la ciudadela podemos ir a tomar un par de copas o incluso bailar con algún NPC en la pista de baile.









Ahora nos explicarán como correr entre coberturas para poder llegar al otro extremo de la sala. Después entramos y luchamos contra los enemigos. Tenemos que examinar el botiquín de la estantería, el pad de datos encima de un escritorio, coger la mejora de arma y desactivar la torreta en el panel central.

Tras la escena le damos la orden a nuestro pelotón para que se atrincheren en el punto indicado y bajamos las escaleras. Después de matar a los enemigos entramos en el teleférico y lo activamos para ponerlo en funcionamiento. Desde este punto tendremos que enfrentarnos a un buen pelotón de enemigos. Al fondo de esta sala, en el lado derecho, encontraremos una mejora de arma. Después de cogerla entramos en la siguiente sala.

Al hacerlo veremos algunas escenas y después tendremos que perseguir a nuestro objetivo. Finalmente, tras unas escenas, tendremos que eliminarlo para hacernos con el logro Portador de guerras.

Prioridad: La Ciudadela

Cerca de donde estamos veremos a una doctora llamada Diana Allers. Hablamos con ella para hacer que venga a nuestra nave. Ahora vamos al ascensor y elegimos ir a la zona del hospital. Aquí tenemos que hablar con la Dra. Chakwas para convencerla de que se una a nuestra tripulación. También podemos ir a visitar a nuestra compañera en una de las salas de la zona medica.

El siguiente paso será ir a la zona de Embajadas de la Ciudadela. Vamos al punto 1 para presenciar una escena. Luego vamos al ascensor para encontrarnos con la reportera; hablamos con ella para ver otra escena y ganar un recurso. Ahora vamos al punto 2, el despacho de Udina. Tras la conversación con el embajador, volvemos al hospital y hablamos con la Dra. Michel. A continuación volvemos a nuestra nave.

Después de unas escenas y conversaciones vamos al puesto de mando y hablamos con la Especialista Traynor para recibir una misión de N7. Entramos en el mapa de la galaxia y nos disponemos a explorarla. En estos momentos lo único que podemos hacer es explorar todas menos una para dejarlas al 100%. Cuando lo hayamos hecho, vamos a La cuna de Sigurd para continuar con la misión principal.

Prioridad: Palaven

Cuando descendamos de la nave avanzamos acabando con los primeros enemigos y seguimos hasta entrar en el campamento (7). En esta zona hay algunos pad y botiquines para examinar. Buscamos al general Corinthus y hablamos con él.

Antes de salir del campamento veremos en el suelo una mejora de arma junto a un arma. Salimos del campamento y vamos hacia la torre de telecomunicaciones para repararla y después defenderla del ataque enemigo. Volvemos a hablar con el general para tener mas conversaciones.

Tras la escena tendremos que ir hacia el aeródromo para defenderlo de varias oleadas de enemigos (8). Una vez que terminemos, cogemos del suelo otra mejora de arma, volvemos a hablar con Corinthus y nos hará ir a defender la barrera del campamento. Nos subimos a la torreta y vamos despachando a los enemigos hasta que aparezca uno nuevo, el Bruto (9). No es difícil, simplemente tiene mas resistencia que un enemigo normal.

Cuando volvamos al campamento tendremos que defenderlo de nuevo. Esta vez aparecen varios Brutos a la vez y puede llegar a resultar un combate bastante duro. Al ser en campo abierto, será fácil deshacernos de uno de los Brutos mientras carga. Si lo logramos, conseguiremos el logro El ojo del huracán. Al terminar de defender la zona tendremos mas escenas y después conseguiremos el logro Movilizador.

Prioridad: Sur'Kesh

Lo primero que tenemos que hacer es ir a la tercera planta y avanzar hacia la enfermeria. Nos acercamos a la puerta del fondo para presenciar una escena. Cuando termine, podemos darnos una vuelta por la nave o la Ciudadela (10) antes de volver a la misión principal. Hablamos con nuestro grupo para conseguir información y reputación. Al hacerlo con James tendremos varias posibilidades de lograr karma de cualquiera de los dos tipos (11). También podemos modificar las armas, nuestro equipamiento y algunas opciones mas, e igualmente es buen momento para explorar la galaxia si no lo hicimos aún. En la ciudadela debemos entregar y recibir misiones, y también hablar con la Especialista Traynor para recibir la misión Academia Grissom: investigación.

Cuando tengamos 16 misiones secundarias en nuestra lista y solo nos queden 4 de ellas por completar (de momento no podemos hacerlo), viajaremos a la Cuenca de Annos para seguir con la historia principal. Cuando lleguemos asistiremos a una escena (12) y después formaremos nuestro pelotón.

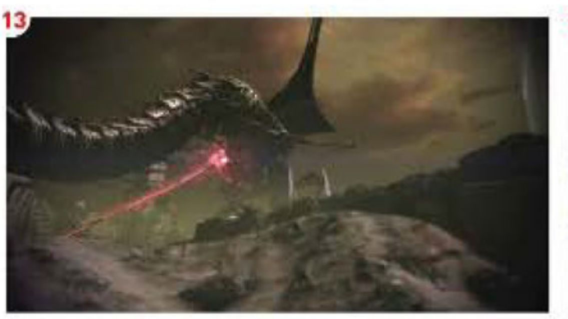
Tras las escenas en las que la alarma queda activada, vamos hacia la puerta que nos indican. Cuando nos hagan ir hacia la otra, debemos coger una mejora de arma y luego seguir el camino para salir fuera. A continuación vamos por la derecha para encontrar otra mejora de arma, matamos a los enemigos y avanzamos. En el siguiente pasillo saltamos por el lado izquierdo, cogemos una mejora de arma más y volvemos a saltar. Desde aquí seguimos adelante matando enemigos hasta tener otra escena con la hembra.

En la siguiente zona de enemigos tenemos que ir por el lado izquierdo para coger de una de las estanterías una mejora de arma. Continuamos acabando con más enemigos.

Llegaremos a una zona en la que veremos como un animal ataca a un soldado. Encima de uno de los escritorios de la sala veremos una caja de armadura, y antes de subir por la escalerilla vamos hasta el final para coger la Interfaz Sentry encima de un banco. También examinamos el cubo de basura y después nos deshacemos de los enemigos y salimos por la parte de arriba.

Seguimos adelante hasta llegar al fondo y activamos la energía. Eliminamos a los enemigos y activamos el ascensor. De nuevo le damos matarile a otro grupo de enemigos y salimos por donde ellos vinieron subiendo por la escalerilla.

Aqui nos enfrentamos al último grupo de enemigos. Cuando nos libremos de ellos aparecerá un Atlas. Cuando acabemos con todos los enemigos asistiremos a una escena y conseguiremos el logro Sacudidor de mundos.

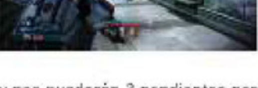


EN TUCHANKA asistiremos a un épico combate entre un enorme gusano y un segador. Si queremos sobrevivir, tendremos que huir lo mas rápido posible.



PARA EL COMBATE FINAL necesitaremos la ayuda de todos los ejercitos posibles. Convencer a los Quarian para que nos ayuden no sera una tarea fácil.







Prioridad: Tuchanka

Lo primero es hacer las siguientes misiones secundarias: Través Aticano: equipo krogan; Tuchanka: patrulla turiana; N7: ataque de Cerberus; N7: abducciones en Cerberus; Tuchanka: bomba, y Ciudadela: mensaje de un Krogan moribundo. Con esto tendremos un total de 22 misiones secundarias y nos quedarán 3 pendientes por hacer, más la principal.

Volvemos a la misión Prioridad: Tuchanka. Esta misión es pura acción; solo tenemos que centrarnos en avanzar e ir despachando a los enemigos. Casi al final de la misión, nuestro objetivo será activar unos martilladores. En este punto aparecen bastantes Brutos para detenernos y el enemigo también estará atacando la zona de forma aleatoria para impedir que los activemos. Lo mejor que podemos hacer es al menos intentar ir corriendo hacia los martilladores para activarlos sin tener que luchar contra los Brutos. Una vez activemos los dos martilladores, todo lo demás serán escenas (13). Cuando terminen conseguiremos el logro Pionero.

Prioridad: La Ciudadela

Al llegar a la Ciudadela tendremos que matar a todos los enemigos que vemos en la primera zona. En cada grupo veremos un generador de escudos del que nos tendremos que encargar para poder matarlos.

Cuando lo hayamos hecho, nos acercamos a la puerta del fondo y hablamos con nuestro compañero junto a la puerta. Seguimos avanzando por la Ciudadela, y después de matar a otro grupo de soldados llegaremos a una puerta. Para abrirla tenemos que entrar en la puerta de al lado, romper el cierre de la caja de la pared y activar la energía. Después subimos en el ascensor para llegar a otra zona.

Al salir del ascensor examinamos la zona para encontrar otro trozo de armadura y dos mejoras de armas. Avanzamos por el pasillo central y cogemos el arma junto al cadáver. En la sala de al lado activamos la terminal para abrir la puerta que está cerrada en uno de los laterales y así poder coger otra arma más. Después seguimos avanzando para ver una escena que nos llevará a otro lado de la Ciudadela (14).

Avanzamos por los pasillos. Aquí veremos a un nuevo enemigo, el Fantasma (15). Debemos evitar a toda costa que se acerque a nosotros, porque resulta letal con su katana. En esta zona solamente debemos ir rectos en dos zonas y subir las escaleras del fondo para entrar por la puerta y presenciar una escena que nos lleva a los ascensores.

En lo ascensores no tenemos nada más que ir disparando a los generadores de los ascensores para que caigan. Si no lo hacemos a tiempo, tendremos que enfrentarnos a varios enemigos. Una vez lleguemos arriba tendremos una escena y varias decisiones importantes a tomar. Cuando terminen las escenas conseguiremos el logro Mediador.

Prioridad: El velo de Perseo

Volvemos a la nave para tener unas escenas. De nuevo sería un buen momento para hacer misiones secundarias y así conseguir algunos logros. Cuando estemos listos, vamos a los Confines lejanos para atracar en la Nave emisaria. Aquí tendremos una reunión y con ella terminaremos la misión (16).

Prioridad: Acorazado Geth

Volamos a Velo de Perseo y nos acercamos al Acorazado Geth. Después de la escena de llegada (17), vamos avanzando hasta finalmente entrar en la nave. Una vez dentro, seguimos el camino marcado hasta llegar a una terminal que tenemos que activar. En este momento nos reuniremos con nuestro pelotón, cogemos la pistola de arco junto a la terminal y de nuevo seguimos el camino marcado.

En la siguiente terminal tenemos una mejora de armas a la derecha. Desde aquí avanzamos por la izquierda matando enemigos hasta llegar a otra sala. Al entrar veremos una caja de armadura encima de la terminal de la derecha. Avanzamos de nuevo hasta llegar a ver el holograma de una nave. En la terminal que acabamos de accionar veremos otra mejora de arma.

De nuevo tendremos que ir avanzando por la nave mientras luchamos contra más grupos de enemigos. Cuando lleguemos a la zona que vemos en esta imagen (18) debemos tener mucho cuidado con la honda de energía que llegará desde el fondo. Si nos alcanza al descubierto



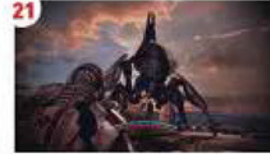


RESCATAR AL ALMIRANTE KORIS en el planeta Rannoch será uno de los principales requisitos para obtener el apoyo de los Quarianos en la batalla final.



EL PUENTE DE THESSIA es el mejor lugar del juego para conseguir muertes y alcanzar las 5.000 necesarias para un logro: guardar la partida, matar y cargar.









perderemos todo el escudo de un solo impacto. Al final llegaremos a una zona en la que tendremos unas escenas con un robot. Cuando subamos a la plataforma que nos indica, veremos más escenas y tendremos que luchar contra varias tropas de Geth. Cuando las eliminemos bajamos por la escalera del fondo y vamos al centro de la sala.

El ultimo paso será salir por la puerta que nos lleva hasta el hangar y subir a la nave tras un camino de explosiones. Cuando acabe la siguiente escena conseguiremos el logro Aguafiestas.

Prioridad: Rannoch

Nos toca viajar al Velo de Perseo, porque en el planeta Rannoch tenemos dos misiones para hacer.

Empezaremos por la de Almirante Koris. En esta misión debemos desactivar los antiaéreos de la zona final. Por el camino tendremos que desactivar uno más, y cuando lleguemos al último, veremos una caja de armadura cerca de la terminal, que lo desactiva. En la siguiente parte de la misión tendremos que salvar al almirante usando la ametralladora de la nave para deshacernos de los enemigos que le persiguen antes de que le atrapen [19].

La siguiente misión consiste en desactivar el servidor Geth. En esta misión estaremos en un entorno virtual en el que tendremos que ir usando nuestro nuevo arma para romper los bloques de datos que vemos por la zona [20]; es lo único que tenemos que hacer. Cuando terminen las escenas finales conseguiremos el logro Saboteador.

Ahora volvemos a la misión principal. Cuando ya tengamos el control de Shepard, bajamos por la ladera matando a los enemigos. Cuando veamos que se cierra la puerta de entrada, subimos por el lado derecho y avanzamos liquidando a los enemigos. Antes de subir por la escalerilla del fondo, cogemos un trozo de armadura en la pasarela. Después de subir por la escalerilla, nuestra misión será ir desactivando varias terminales para llegar al centro de la base. Una vez aquí, tendremos que usar el arma que nos dan para señalizar el interior de la base. Al hacerlo presenciaremos una escena.

Cuando acabe iremos corriendo hacia el vehículo de la izquierda, y nuestro próximo objetivo será disparar al enemigo desde él. En el siguiente combate contra el enemigo [21] tendremos de nuevo que usar el arma de antes para señalizarlo y estar atentos para esquivar el rayo rojo que lanzará cada pocos segundos. Al terminar este combate habrá unas escenas y conseguiremos el logro Blanco difícil.

Prioridad: La Ciudadela

Vamos a la zona de la embajada, abrimos el mapa y vamos al punto 2 que nos indica para presenciar una escena con la embajadora. Cuando termine, volvemos a la nave para comenzar la siguiente misión.

Prioridad: Thessia

Vamos a la Nebulosa de Atenea y aterrizamos en el planeta Thessia. Bajamos por los escombros y hablamos con la Teniente Kurin. Luego nos subimos a la torreta y defendemos a la chica del campo de fuerza [22]. Después de las siguientes escenas, avanzamos por el puente y vamos por la parte derecha del edificio. Más adelante tendremos otra escena y nuestra misión será cruzar el patio matando a los enemigos. Según avanzamos aparecen más por el fondo izquierdo y cuando llegamos al final aparece una Banshee [23]. Tras acabar con ella, nos vamos por el hueco por el que llegó.

Avanzamos entre los escombros del edificio hasta salir al exterior de nuevo, continuamos y vamos por el lado izquierdo. Al subir la rampa veremos a una asari y junto a ella un arma. Después de cogerla, acabamos con los enemigos que aparecen delante nuestra y seguimos avanzando hasta reunirnos con Kurin.

Tras la escena debemos eliminar a los enemigos que bajan por delante nuestra. Entre ellos aparece una Banshee con la que debemos acabar antes de que llegue a echarse encima nuestro. Una vez lo hagamos, subimos por donde ellos venían y vamos hacia la derecha. Nos deshacemos de los enemigos que aparecen y nos atrincheramos para aguantar el asedio de dos cosechadores que llegarán a la zona. No hace falta matarlos, simplemente esperar a que se vayan. Después avanzamos para entrar en el templo después de que nuestra compañera desactive la barrera.

Seguimos avanzando hacia la estatua central para tener una escena. Activamos el pedestal central y luego buscamos en el templo tres artefactos para activar: el escudo en la entrada, el busto en el lado derecho y la tablilla en el izquierdo. Una vez activados, usaremos la baliza para tener otra escena.

Tras la escena tendremos que luchar contra un jefe. Lo mas importante del combate es atrincherarse en cuanto empiece, dado que la luz que vemos fuera del templo nos hará daño si nos ilumina [24]. En cuanto deje de iluminar será el momento de acribillar al jefe con todo nuestro arsenal. Después de acabar con él veremos unas escenas y conseguiremos el logro Último testigo.

Prioridad: Horizonte

Antes de empezar esta misión podemos llegar a completar ya las 50 misiones secundarias y terminar de explorar la galaxia al 100%.

Cuando estemos listos, viajamos al Mar de sombras y aterrizamos en el planeta Horizonte para empezar con la misión principal. Avanzamos hacia



TODO PARECE TRANQUILO cuando aterrizamos en Horizonte, pero al poco de avanzar presenciaremos una escena y llegarán los primeros enemigos.



UN ÚLTIMO DISCURSO hacia nuestro pelotón antes del asalto final. Es un buen momento para conseguir puntos de virtud o rebeldía según nos interese.







el edificio central, acabamos con las dos fantasmas y el francotirador que aparecen detrás de la nave estrellada [25] y entramos en el edificio. Una vez dentro, avanzamos y bajamos por la escaleras del fondo a la derecha. En la planta de abajo matamos a unos enemigos y en el cadáver que está junto a ellos encontraremos una mejora de arma. Avanzamos por la puerta de la izquierda del cadáver, activamos la terminal y seguimos.

Activamos la bomba de agua y bajamos por la escalerilla. Cruzamos la puerta del fondo para entrar de nuevo en el edificio. Avanzamos hasta la siguiente sala y activamos el terminal. Salimos por la puerta de la derecha para llegar a la zona del laboratorio y vamos hacia la puerta que nos indican. Por el camino aparecen varios enemigos; después de acabar con ellos podremos abrir la puerta junto a la Banshee.

Activamos el terminal de la derecha y subimos las escaleras. Al cruzar la puerta matamos a los enemigos del fondo y vamos hacia allí para coger un arma encima de una mesa y una mejora de arma encima de otra. Después vamos hacia la consola que nos indican para encontrar la información que buscamos y subimos por la escalerilla que tenemos detrás para llegar a otra planta.

Avanzamos hacia la derecha eliminando a los enemigos que salen a nuestro paso. Cuando lleguemos al final, salimos por la derecha y subimos a la plataforma. Disparamos a la rendija de la parte central y activamos el terminal para que se ponga en funcionamiento. Cuando pare, bajamos y pasamos por la puerta.

Al poco de avanzar aparecen varios Brutos en la zona. Tras matarlos, vamos a la sala señalada, acabamos con la Banshee, pasamos por la puerta y activamos el ascensor. Cuando suba, avanzamos para ver una escena. Al terminar conseguiremos el logro Bien relacionado.

Reconquistar la galaxia

Esta es la última oportunidad que tendremos en el juego para relacionarnos con nuestros compañeros, visitar la Ciudadela y, lo mas importante, reconquistar la galaxia. Si no lo hicimos anteriormente durante el transcurso del juego, tenemos que conseguir reconquistar al 100% toda la galaxia en el modo multijugador para conseguir el logro Defensor. Si tenemos entre 4.000 y 5.000 recursos en el modo historia, gracias a tener el 100% podremos conseguir también el logro Capitán de la flota cuando empecemos el siguiente capitulo de la historia.

Otra cosa que debemos tener en cuenta es que, dependiendo de nuestros recursos, al terminar el juego asistiremos a un final u otro. Por lo tanto, antes de empezar a reconquistar la galaxia sería un buen momento para guardar una partida y así poder calcular bien el % de reconquista que querremos tener en función del final queremos ver.

Cuando ya tengamos los logros anteriores y estemos listos, podemos pasar a completar las ultimas misiones del juego

Prioridad: Cuartel general de Cerberus

Viajamos a la Nebulosa Cabeza de caballo y vamos al punto indicado para iniciar la misión. Cuando estemos en el hangar, eliminamos a todos los enemigos y subimos por una escalerilla en el lado izquierdo. Aquí arriba debemos activar dos terminales más, bajar por las otras escalerillas y activar la tercera terminal para despejar el camino hacia el laboratorio central.

Desde aquí [26], tenemos que seguir el camino hasta finalmente llegar a nuestro destino, donde lucharemos contra un jefe. Para acabar con él primero hay que saber que solo le podemos quitar cierta parte del escudo y dejar que rompa otro trozo de suelo. Al hacerlo aparecen enemigos en la zona y debemos liquidarlos antes de volver a luchar contra el jefe. Cuando finalmente haya roto cuatro trozos del suelo, podremos mandarlo al otro barrio.

En las siguientes conversaciones y escenas [27] tenemos varios momentos para pulsar el RT si es que queremos ir por el mal camino, pero también tendremos una ocasión para conseguir virtud. Cuando hayan acabado las escenas, conseguiremos el logro Ejecutor.

Prioridad: La Tierra

Bajamos del transporte y matamos a los enemigos, subimos por los escombros y vamos al otro lado de la calle para subir al tejado del edificio. Aquí tendremos que coger un lanzacohetes y disparar al enemigo. La ultima misión consistirá en sobrevivir al ataque de varias oleadas de enemigos hasta que llegue otro transporte para que nos recoja.

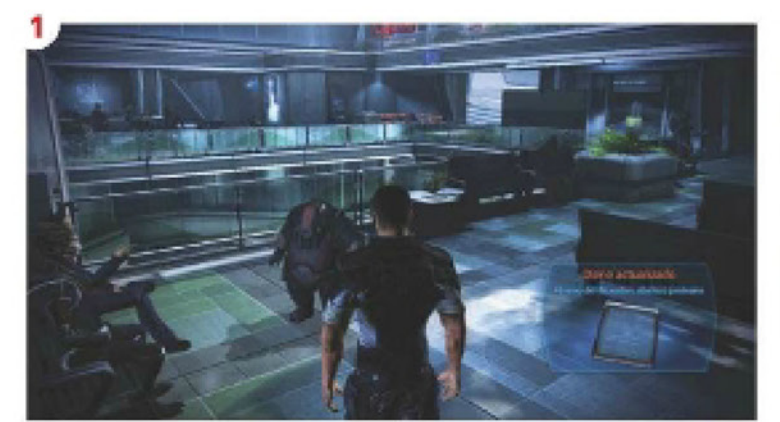
Al terminar la escena bajamos por las escaleras y salimos a la calle. Seguimos todo recto y subimos por los escombros del edificio; llegaremos a un punto en el que tenemos que usar una torreta para defender una zona por la que aparecerán enemigos. Una vez asegurada, seguimos por los puntos que nos indican hasta alcanzar otra zona que también debemos defender mientras se preparan los misiles [29].

El mejor punto para lograr nuestro objetivo es el fondo del lado derecho, dado que por allí no vendrá nadie. Nos podemos atrincherar detrás de la cabina roja y desde allí ir dando su merecido a todos los enemigos que se acerquen. Cuando tengamos que aguantar para que se activen los segundos misiles llegarán unos cuantos Brutos y Banshees a la zona. El mismo punto de los misiles anteriores será perfecto para sobrevivir.

Una vez que hayamos lanzado los misiles presenciaremos unas escenas que nos conducirán hasta el final del juego [30]. ¡Misión cumplida!

MISIONES SECUNDARIAS

Si bien estas misiones secundarias no son necesarias para finalizar la aventura, en muchas de ellas conseguiremos logros, dinero, información, y lo mas importante, recursos para nuestro ejercito que harán que podamos optar a ver alguno de los mejores finales cuando las hayamos completado todas.



EL DIPLOMÁTICO VOLUS será el primer NPC del juego que nos ofrezca una misión. Con simplemente acercarnos y escuchar la conversación ya se añadirá a la lista.



EN LA ULTIMA ZONA de la academia Grissom podremos subirnos a un Atlas para defender a los estudiantes. Incluso lucharemos contra otro Atlas enemigo.









1 - ABISMO DE ALCAUDON: OBELISCO PROTEANO
En la embajada de la ciudadela hablando con el diplomático Volus [1]. El objeto que nos pide lo conseguiremos al explorar la galaxia Abismo de Alcaudon.

2 - N7: LABORATORIO DE CERBERUS
Nos la entrega la Especialista Traynor. Debemos coger los materiales que nos indican en varias partes del laboratorio. También es importante coger en la pequeña sala de arriba una muestra de medigel para conseguir otra misión secundaria. El ultimo paso consistirá en defendernos hasta que nos rescaten.

3 - CIUDADELA: FÓRMULA DE MEDIGEL ALIENÍGENA
Se consigue al examinar una terminal durante la misión secundaria número 2. El objeto se lo entregamos a la Doctora Ravin en el hospital.

4 - CIUDADELA: PILARES DE FUERZA
Se consigue al explorar la galaxia Nido de Kite. El objeto se lo entregamos al predicador en la planta D2 de la Ciudadela [2].

5 - CIUDADELA: ESTANDARTE DEL PRIMER REGIMIENTO
Se consigue al explorar la galaxia de la Cima Apien. El objeto se lo tenemos que entregar a un oficial en el Purgatorio [3].

6 - ACADEMIA GRISSOM: INVESTIGACIÓN
Nos la entrega la Especialista Traynor antes de empezar la misión Prioridad: Sur'Kesh. Vamos a la galaxia Nebulosa de Petra y aterrizamos en el planeta Vetus. En esta misión tenemos que rescatar a unos cuantos estudiantes que son presos del enemigo hasta llegar a la sala Orión. Aqui tendremos que matar a unos enemigos y a un Atlas; después encontrar un portátil que está cerca de la puerta por la que entró el Atlas. Por último, debemos subir donde están los estudiantes para activar una terminal y abrir la puerta de abajo, por la que pasaremos.

En la siguiente zona debemos tener mucho cuidado. Nada más entrar, subimos rápidamente por la derecha y desde el punto de regenerador de escudos vamos matando a los enemigos. Después bajamos por la escalera y vamos hacia el túnel para cruzar al otro lado. Al salir, tendremos que deshacemos de todos los enemigos restantes para que podamos pasar por la puerta.

Más adelante veremos mas estudiantes, con los que tenemos que hablar para liberarles. Entramos por la puerta de la derecha, y en el siguiente pasillo examinamos el terminal del fondo, a la derecha, para recibir unos planos. Cruzamos por la siguiente puerta y saltamos por encima de los escombros. Más adelante nos tenemos que subir a un Atlas para defender a los últimos estudiantes de varios grupos de enemigos. [4]

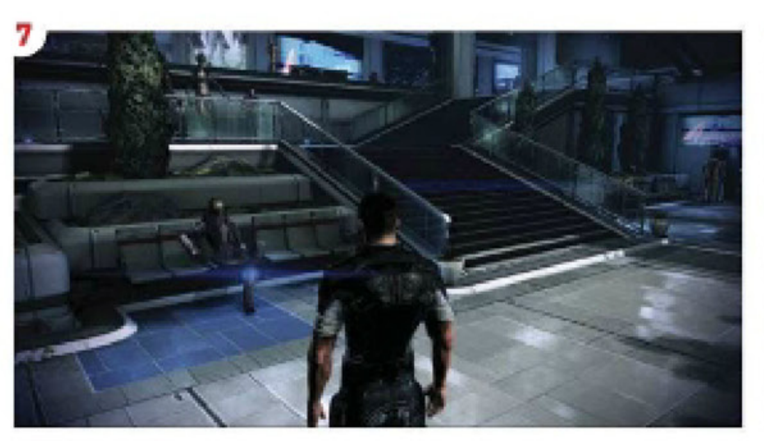
Cuando los salvemos nos bajamos del Atlas y nos vamos por la puerta que nos indican para dar por concluida la misión y conseguir además el logro Liberador.

7 - BENNING: PRUEBAS
Esta misión se activa en la embajada de la ciudadela, hablando con el embajador Dominic Osoba. Después de completar la misión secundaria número 19, nos dirigimos a la Ciudadela, a la zona de los embajadores, y compramos en el terminal del espectro [5] la información sobre Bilal Osoba. Se la tenemos que entregar a su padre.

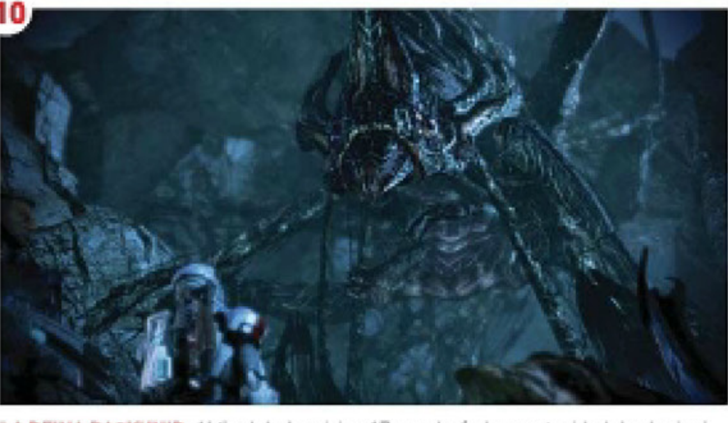
8 - CIUDADELA: DIPLOMÁTICO HANAR
En la embajada, hablamos con el diplomático junto a la puerta del punto uno. Examinamos el terminal en el lado izquierdo de la embajada; el que está en la planta D2, al salir del ascensor; también el terminal en el otro extremo de la planta D2; y de nuevo el terminal que está cerca del ascensor de la planta D2. Vamos al punto 5 en la embajada y hablamos con Jondum Bau.

9 - CIUDADELA: RED DE ENERGÍA MEJORADA
Alisa, fuera del Purgatorio. Después de completar la misión secundaria número 19, compramos en el terminal del espectro la información de los Planos de la red de energía y se los llevamos a la mujer.

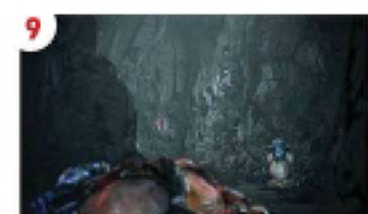
10 - ARIA: ECLIPSE
Hablamos con Aria T'Loak en el Purgatorio de la Ciudadela. Hablamos también con el comandante Bailey en la embajada, vamos al Presidium y entramos en el edificio de Seg-C [6] para hablar con el recepcionista. Tras dialogar con Syan en D2, al abandonar la zona se completará la misión.

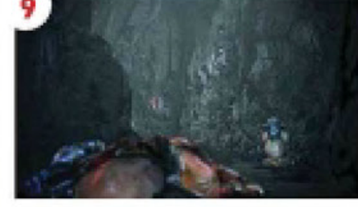


GENERAL ORAKA es quizá la única misión que se puede terminar con maldad. En ella nos dará la oportunidad de elegir si queremos que le maten para completarla.



LA REINA RACKHNID. Al final de la mision 17 nos darán la oportunidad de elegir si dejamos que viva o en cambio acabamos con la preciosa reina rackhnid y su prole.







11 - ARIA: MANADA SANGRIENTA
Junto a la misión 10. Vamos al Presidium y nos dirigimos al despacho 86. Cuando termine la escena entramos para tener otra escena más y completar la misión.

12 - ARIA: SOLES AZULES
La encontramos junto a la misión 10. Hablamos con Darner Vosque en D2, vamos al punto cuatro del Presidium para hablar con Oraka [7] y después hablamos con el comerciante Kannik. Los artefactos que nos pide están en el planeta en la galaxia Nido de Kite.

13 - CIUDADELA: INTERFAZ DE AMPLIFICACIÓN BIÓTICA
Se consigue al explorar la galaxia de la Cima Apien. El objeto se lo entregamos a la Científica asari en la parte central del hospital.

14 - FRONTERA DE ISMAR: COMPONENTES DEL PROTOTIPO
El objeto que hace falta para completar esta misión se consigue durante la misión secundaria número 6. Se lo entregamos al Científico jefe en el hospital.

15 - IRUNE: LIBRO DE PLENIX
Al salir del ascensor del Presidium, vamos hacia la izquierda y hablamos con el banquero que está cerca de los mostradores de las tiendas [8]. El libro que nos solicita lo encontraremos en la galaxia Cumulo Eton, zona Aru, planeta Irune.

16 - CIUDADELA: ESTABILIZADORES DE CALEFACCIÓN
Después de completar Prioridad: La ciudadela, vamos a la terminal de espectro y compramos los Estabilizadores de calefacción. Se los llevamos a un hombre enfrente de la Seg-C en la zona del Presidium.

17 - TRAVÉS ATICANO: EQUIPO KROGAN
La conseguimos de forma automática al empezar el capitulo Prioridad: Tuchanka. Vamos a la galaxia Cúmulo de Ninmah y aterrizamos en el planeta Utukku. Después de la escena entramos en el edificio de la izquierda, cogemos el arma y unas mejoras. Seguimos avanzando hasta tener una escena en la que caeremos por un barranco. Desde este punto tenemos que ir avanzando por los túneles usando un lanzallamas para quemar los huevos, telarañas y enemigos [9] que veamos.

Más adelante tendremos una escena en la que una roca cae y nos deja atrapados en un túnel. Desde aquí, avanzamos mirando hacia la izquierda para ver una telaraña en la pared; la quemamos y examinamos el cadáver del suelo para encontrar una nota para la misión 23. Cuando nos reunamos con los otros personajes vamos hacia atrás y entramos por el pequeño hueco de la pared para llegar a otra zona de la cueva. Es la última, y para completarla tenemos que ir buscando los botones a los que tenemos que disparar para destruirlos y que se siga abriendo el camino. Al final tendremos que tomar una decisión y elegiremos la opción de dejarla vivir. Cuando terminen las siguientes escenas [10] conseguiremos el logro Rata de túnel.

18 - TUCHANKA: PATRULLA TURIANA
La conseguimos de forma automática al empezar el capitulo Prioridad: Tuchanka. Vamos a la galaxia ZDM Krogan, al planeta Tuchanka. Debemos ir buscando al cosechador que derribó la nave aliada. Durante la misión encontraremos un nuevo arma junto a uno de los cadáveres, un par de mejoras de armas y una caja con una pieza de armadura.

Después del segundo enfrentamiento con el cosechador y finalmente cuando lo liquidemos conseguiremos el logro Matagigantes.

19 - N7: ATAQUE DE CERBERUS
Nos la entrega la Especialista Traynor en el capitulo Prioridad: Tuchanka, en el mismo planeta que la misión anterior. El primer paso será desactivar un terminal. Cerca suyo encontraremos una caja con otra pieza de armadura. Los siguientes pasos consisten en desactivar otros puntos de energía para finalmente terminar la misión.

20- ABDUCCIONES EN CERBERUS
Nos la entrega la Especialista Traynor en el capitulo Prioridad: Tuchanka. Vamos a la galaxia Corriente de Arturo y aterrizamos en el planeta Benning. En esta misión debemos buscar a unos rehenes en la zona y después esperar a que nos rescaten donde comenzamos [11]. A continuación nos subimos a la nave para terminar la misión.

21 - TUCHANKA: BOMBA
Al terminar la misión secundaria número 18, en el mismo planeta donde se desarrolla. En esta misión simplemente tenemos que ir avanzando hasta llegar al punto donde está la bomba y una vez allí defender la zona hasta que la desactiven.

22 - CIUDADELA: PLANOS DE TORRETAS DE CERBERUS
Vamos a la terminal de espectro de la Ciudadela y compramos los planos de las torretas de la Cerberus. Se los tenemos que entregar al oficial de Seg-C en la zona exterior, en la parte de arriba de la zona donde están las tiendas.

23 - CIUDADELA: MENSAJE DE UN KROGAN MORIBUNDO
El objeto de esta misión lo conseguimos durante la misión 17. Vamos al Presidium, bajamos a las tiendas centrales y le damos el mensaje a Ereba, que es la dependienta de una de las tiendas [12].

24 - N7: BASE DE CAZAS DE CERBERUS
Nos la entrega la Especialista Traynor en el capitulo Prioridad: Ciudadela. Vamos a la galaxia

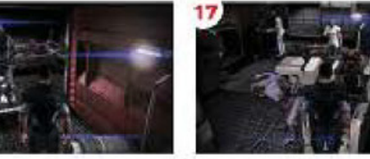


ESTA ASARI nos dará la misión numero 26, pero no la podremos llegar a completar hasta terminar la misión numero 44, casi al final del juego.



EN ESTE PUNTO DE D2 recibiremos una misión y tambien tendremos que venir a revisar un terminal, tener una conversacion con otro NPC y otras funciones.







Nebulosa cabeza de caballo y aterrizamos en el planeta Noveria. En esta misión primero tenemos que deshacernos de los enemigos de la base, después hacer que uno de nuestros compañeros active el terminal y defenderle, y por ultimo ,volver al punto de rescate y esperar a que nos saquen de allí mientras matamos a los últimos enemigos.

25 - CIUDADELA: CÓDIGOS DE CERBERUS
La conseguimos hablando con el oficial Bellk, al fondo del pasillo de embajadores. Cuando completemos la misión 49, vamos a la terminal de espectro y compramos los Códigos de encriptación de Cerberus para entregárselos.

26 - CIUDADELA: FRAGMENTOS DE CÓDIGO DE SEGADOR
En la embajada, la asari que está cerca de la barandilla [13]. El objeto que buscamos está en Nimbo, Pelion. Hay que explorar el planeta Tratagos. También nos hace falta completar la misión 46 y comprar en el terminal del espectro el fragmento de código de los segadores.

27 - NEBULOSA DE ATENEA: ESTATUA DEL PERIODO DE HESPERIA
El objeto que buscamos está en la Nebulosa de Atenea, Vernio. Hay que explorar el planeta Polissa [14]. Se lo tenemos que dar a una mujer que está sentada en un banco en la parte izquierda del Presidium.

28 - BATARIANO MALHERIDO
En el pasillo del Presidium que lleva hacia los despachos. El batariano al que buscamos esta dentro de un contenedor en la planta D2 [15].

29 - FÓSIL DE KAKLIOSAURIO
En la zona exterior, la conseguimos de un hombre que está en las escaleras que llevan al despacho 90. El objeto que nos pide lo encontraremos en la galaxia Argos Rho, Phoenix, al explorar el planeta Estación pináculo.

30 - CIUDADELA: CÓDIGOS BATARIANOS
Hablamos con Jordan Noles enfrente de la Seg-C en el presidium. Vamos a la terminal de espectro y después examinamos una terminal dentro del hospital. Hay que examinar otra terminal en D1 y una más al fondo de D2 para terminar la misión.

31 - NEXO DE HADES: OBELISCO DE KARZA
La obtenemos de un investigador que está sentado en un banco en la zona del Presidium. El objeto que nos pide lo encontraremos en la galaxia Nexo de Hades, en Hoplos, al explorar el planeta Kopis.

32 - CIUDADELA: TECNOLOGÍA DE INTERFERENCIAS
De un oficial de Seg-C junto al bar del Presidium. Cuando completemos la misión 45 vamos a la terminal del espectro y compramos el Transmisor de interferencias Geth.

33 - UMBRAL DE VALHALLA: UNIDADES DE DATOS PROTEANOS
En la planta D1 de la ciudadela. El objeto que nos pide lo encontraremos en la galaxia Umbral del Valhalla, en Paz, al explorar el planeta Garvug.

34 - CIUDADELA: HISTORIAS INSPIRADORAS
Se activa en la planta D2 de la ciudadela, en el mostrador de entrada. Para completar esta misión tenemos que ir haciendo varias fotos en los puntos que nos indican en esta misma zona.

35 - NEXO DE HADES: ESFERA PROTEANA
De un hombre al fondo de la planta D2 de la ciudadela [16]. El objeto que nos pide lo encontraremos en la galaxia Nexo de Hades, en Sheol, al explorar el planeta Gei Hinnom.

36 - CIUDADELA: SABOTAJE DE MEDIGEL
Hablamos con el doctor en la planta D2 [17]. Para completar esta misión tenemos que reparar los tres dispensadores de medigel en esta misma zona.

37 - DEKUUNA: CÓDIGO DE LOS ANTIGUOS
La obtenemos de un elcor en la entrada del Purgatorio. El objeto que nos pide lo encontraremos en la galaxia Nebulosa Sileana, en Phontes, al explorar el planeta Dekuuna.

38 - CONSTELACIÓN DE NIMBO: BIBLIOTECA DE ASHA
De la mujer que está junto a las escaleras dentro del Purgatorio [18]. El objeto que nos pide lo encontraremos en la galaxia Nebulosa Sileana, Teyolia, en el planeta Nevos.

39 - NEBULOSA SILEANA ANILLOS DE ALUNE
De una enfermera que vemos al salir del ascensor del hospital. El objeto que nos pide lo encontraremos en la galaxia Nebulosa Sileana, en Phontes, al explorar el planeta Dekuuna.

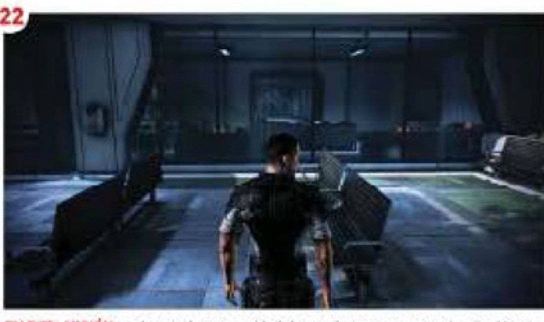
40 - CIUDADELA: TRATAMIENTO QUÍMICO
De una médico dentro de la zona médica del hospital. Tenemos que esperar a terminar la misión 47 para poder comprar en el terminal del espectro el objeto Tratamientos de quemaduras químicas para completar la misión al entregarlo.

41 - CIUDADELA: VENENO TURIANO DE CERBERUS
De una médico dentro de la zona médica del hospital. El objeto que nos pide lo tenemos que coger durante la misión 42.

42 - MESANA: SEÑAL DE EMERGENCIA
La conseguiremos de forma automática al volver a la Normandía. Esta misión la iniciaremos en la galaxia Nimbo, Mesana, en el planeta Lexus. Entramos en la base,



POR MUY ROMANTICA que nos parezca esta escena, o nos recuerde a cierta pelicula con un pasajero alienigena de más, tendrá un desenlace bastante explosivo



EN ESTA MISIÓN tendremos la oportunidad de ver al que parece ser el unico Hanar que aparece en todo el juego. Tan bellos como abundantes en esta entrega.





bajamos hasta el comedor y vamos hacia el izquierda para coger una firma digital. Salimos por el otro lado del comedor, avanzamos hasta abrir una puerta con derivacion y vamos hacia la derecha para examinar la PDA junto al cadáver y así conseguir un objeto de otra mision.

Seguimos avanzando hasta salir del edificio por el otro extremo. Al llegar a la parte central de la zona de abajo, lucharemos contra una Banshee y un par de enemigos. Después vamos hacia la puerta del fondo y realizamos una derivación para poder pasar.

Avanzamos por el lado derecho, eliminamos a los enemigos de la planta y bajamos. Aquí aparecerá otra Banshee con enemigos. Después de matarlos avanzamos a la siguiente sala, examinamos el cadáver del medio y cogemos la mejora de arma en el lado derecho. A continuación salimos por la puerta del fondo.

En esta zona nos acercamos a la bomba para defenderla del ataque enemigo y finalmente veremos otra escena [19]. Al acabar conseguiremos el logro Indagador.

43 - ARRAE: ANTIGUOS CIENTÍFICOS DE CERBERUS
Nos la entrega la Especialista Traynor en el capitulo Prioridad: el Velo de Perseo. Para realizarla tenemos que ir a la galaxia Yermo de Minos, Arrae, en el planeta Gellix. Avanzamos hasta llegar a los supervivientes. Cuando acabemos con todos los enemigos hablamos con el superviviente que vimos en la escena. Una vez dentro del edificio, subimos las escaleras, cogemos los objetos del fondo y abrimos la puerta de atrás. En el suelo veremos una mejora de arma. Después avanzamos hasta reunirnos con el resto de supervivientes y avanzamos por la puerta del fondo. Tenemos que subir por las escalerillas del pasillo para llegar a otra zona.

El siguiente paso es liquidar a todos los enemigos que vemos en la zona, para luego ir a activar los cañones antiaéreos. Antes de activar el segundo bajamos por la escalera junto a la batería que tenemos que poner para encontrar la mejora para un arma. Después de activar los dos cañones tendremos una escena y durante ella elegimos la opción de evacuación en la escena. El enemigo se presentará en la base y tendremos que ir hasta la entrada principal por la que llegamos [20].

Después de eliminar a los primeros enemigos y antes de bajar las escaleras, examinamos el microscopio para conseguir el objeto de la misión secundaria 40. Cuando lleguemos a la zona de aterrizaje, tenemos que matar a todos los enemigos, incluido un Atlas [21] para terminar la misión. Al terminar las siguientes escenas conseguiremos el logro Solucionador de problemas.

44 - CIUDADELA: EMBAJADOR VOLUS
La conseguimos al revisar el correo en nuestra nave. En la zona izquierda de la embajada hablamos con un guardia para que nos deje pasar a la habitación que vemos por la cristalera [22]. Elegimos las tres opciones durante la escena y luego encontraremos un auricular debajo de un mueble. Cuando termine la escena estaremos en el presidium. Vamos hacia la habitación 80 y esperamos a que terminen las conversaciones para entrar y completar la misión.

45 - CIUDADELA: VIUDA ASARI
El objeto de esta misión la conseguiremos durante la misión secundaria número 41. Vamos al presidium y buscamos a la viuda asari en unas escaleras que llevan a la parte baja de las tiendas.

46 - RANNOCH: ALMIRANTE KORIS
La recibimos automáticamente al empezar la misión Prioridad: Rannoch. Es obligatoria para poder avanzar en la historia.

47 - RANNOCH: ESCUADRONES DE CAZA GETH
También es obligatoria para poder avanzar en la historia.

48 - N7: REACTORES DE COMBUSTIBLE
Nos la entrega la Especialista Traynor en el capitulo Prioridad: Rannoch. Vamos a la galaxia Nebulosa Sileana, Kypladon, y aterrizamos en el planeta Cyone. Tras la escena vamos a la derecha para hablar con la capitana Riley. Cuando nos deje pasar, activamos la maquina de la grúa de la derecha y movemos los bloques para poder pasar a la siguiente zona. Vamos hacia el final de la parte derecha y activamos el terminal de los conductos de ventilación y después el del combustible donde nos indican.

Después iremos a activar los dos tanques de combustible y luego el terminal que está cerca de uno de ellos. El último paso será enviar a uno de nuestros compañeros con la capitana y acabar con los últimos enemigos. Después nos vamos por la puerta por la que entramos para terminar la misión. [23]

49 - DEKUUNA: EVACUACIÓN DE ELCOR
Al empezar la misión Prioridad: Thessia, hablamos con el Elcor en la zona central de la embajada [24] para aceptar la misión. Simplemente con explorar el planeta es suficiente para completar la misión cuando volvamos a hablar con el.

50 - CENTRO DE COMUNICACIONES
Al empezar la misión Prioridad: Horizonte, vamos a la galaxia Confín de Kepler, Newton, y aterrizamos en el planeta Ontaron para realizar la misión. En esta ocasión tenemos activar tres terminales que nos van indicando. Se trata de la ultima misión N7 que nos darán en el juego. Si hemos completado todas las anteriores, conseguiremos el logro Periodo de servicio.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Yo también he contribuido al bonito proyecto de Juegaterapia. ¡¡Pero yo llevo mis juegos personalmente, no como ellos!! Menudo morro tienen...

Le encanta el paracaidismo

@ Hola Yen. Muchas felicidades por vuestra revista, ahora os sigo en la edición digital! Soy amante del paracaidismo, y poseedor de una PS3. Tengo unas preguntas que espero que puedas responderme:

■ ¿Sabes la fecha de salida de *Skydive: Proximity Flight*, desarrollado por Gaijin Entertainment? ¿Saldrá en PS3?

Esta anunciado para PS3, 360 y PC, pero no hay nada sobre la fecha.

■ ¿Se sabe algo de *Just Cause 3*?

Avalanche Studios nunca ha escondido su intención de continuar la saga. Pero aparte de eso, y de algunos rumores de que podría llegar en 2012, no hay nada más.



SKYDIVE: PROXIMITY FLIGHT nos invitará a vivir la experiencia del paracaidismo mediante un sistema de detección de movimientos y gráficos espectaculares. El juego no tiene aún fecha, y se le espera para PS3, 360 y PC

■ ¿En el inminente *GTA V* se podrá volar con aviones y paracaídas como en San Andreas?

En el trailer parece sugerirse que sí. Pero habrá que esperar confirmación.

Muchas gracias de antemano!
Albert Mosella

LA PREGUNTA DEL MES

¿Saldrán juegos de PS2 para PS Vita?

■ Hola Yen, soy un seguidor veterano (llevo nueve años siguiendo a la gran Hobby Consolas). Como es la primera vez que te escribo, solo te planteo una dudilla ;) ¿Veremos juegos de PS2 en la PS Vita tal y como vimos juegos de PSone en la PSP? Muchísimas gracias por tu sabiduría

Seguro, de hecho ya están anunciados, en *Metal Gear HD* están el 2 y el 3, que originalmente salieron para PS2, y también se lanzarán *Final Fantasy X* y *Phantasy Star Online 2*, y yo apostaría a que sobre todo muchos juegos de Sony, por razones obvias, y de otras compañías muy dados a este tipo de "ports" como Konami acabarán llegando a PS Vita.

Pablo López

Time Splitters y Dead Island

@ Hola Yen. Antes de hacer mis preguntas quiero dar las gracias a todo el equipo de Hobby Consolas por tan maravillosa revista, y una vez dicho esto, quería preguntar si se sabe algo de *Time Splitters 4* y si hay alguna nueva noticia sobre la "continuación" de *Dead Island*.

Sobre el primero, se lleva mucho tiempo especulando, y la última noticia es que su desarrollo se ha pospuesto indefinidamente. Hay quien habla de que si sale será en la próxima generación. Y en cuanto a *Dead Island*, no hay mucho más, pero en mi opinión tiene más opciones de tener una secuela más pronto que tarde. Veremos si hay noticias en el E3.

Daniel Sosa

Interacción PS3 y PS Vita

@ Hola Yen, voy a acabar los exámenes en unos días y me gustaría plantearte unas dudas para reengancharme a los videojuegos después de estos durísimos últimos meses entre legislación y textos:

■ He visto videos en los que se podía ver como era utilizada una PS Vita para reproducir títulos de PS3 creo que de un modo parecido a como se podrá hacer con el mando-pantalla de Wii U, ¿será esta una función disponible con versiones oficiales de software?

A ver, se ha hablado de ello, pero todavía no se puede. De momento la interacción entre PS Vita y PS3 reside en el crossplay (partidas cruzadas) como se ha visto en *Wipeout*, y en la posibilidad de reproducir/compartir contenidos multimedia (algo que ya se hacía con PSP). La opción tipo Wii U de la que hablas puede que llegue en el futuro, incluyendo la posibilidad de pausar el juego en PS3 y continuarlo en PS Vita.

■ ¿Hay algún *Metal Gear* en desarrollo para PS Vita?

Sí, bueno, más o menos, en verano llegará *Metal Gear HD Collection*.

■ ¿Qué se sabe de *Metal Gear Solid 5*? Después del chasco que he llevado con la transformación *Metal Gear Solid Rising* espero que no tarden en llegar novedades de la promesa hecha por Hideo Kojima.

No se sabe nada, salvo que Kojima se ha comprometido a desarrollarlo, aunque tras los sucedido con *Rising* hay que ser algo escépticos...

> « LA INTERACCIÓN ENTRE PS VITA Y PS3 ESTÁ DANDO SUS PRIMEROS PASOS PERO HABRÁ MÁS OPCIONES EN EL FUTURO

■ ¿Se sabe de alguna ampliación descargable para *Uncharted 3*? y si es así, ¿se sabe en que consistirá y cuánto costará?

Sí, llegará en forma de cooperativo, y se llamará Fort Co-Op

■ ¿Me podrías recomendar alguna tienda online para comprar figuras de colección de videojuegos y cine? En concreto quiero una del Joker del Caballero Oscuro y me gustaría encontrar una de Solid Snake.

Hay bastantes en formato online, prueba con www.alvicius.com, skynet-shop.com, square-enix-shop.com...

Muchas gracias Hobby Consolas, me puedo pasar mas de un mes sin tocar el mando de la Play pero no sin leeros. Un abrazo amigos, sois brutales ;)

Oscar Barbosa (Vigo)

Wi fi o 3G en PS Vita

@ Buenas Yen para empezar aunque todo el mundo te lo diga, felicidades por tu sección que es la que mas releo de toda la revista, soy un seguidor acérrimo a vuestra revista desde los 6 años, y ahora se me presentan unas dudas que creo que solo tú podrás responderme:

■ He visto el plan renove para la versión wi-fi de PS Vita y no sé si comprármela o ahorrar y esperar y comprarme la versión con 3G.

Pues todo depende de tus necesidades. Si piensas jugar online y usar servicios online en cualquier momento y en cualquier lugar, hazte con la 3G. Si solo vas a jugar en casa o en lugares con Wi Fi, pues no te hace falta. Cuenta también que tienes que pagar la cuota mensual de Vodafone si te haces con la 3G.

■ ¿Qué diferencias hay entre PS Vita 3G y la versión WiFi además de las conexiones y el GPS?

Pues eso, que la 3G te permite estar conectado siempre, sin depender de puntos Wi Fi.

■ Aunque no tenga nada que ver, se sabe algo mas sobre el nuevo *FF XIII vs*.

Nada, aunque Nomura confirmó que la próxima vez que enseñen algo ya será sobre PS3, no en un vídeo. Supongo que será ya en el E3.

■ Para terminar, soy muy dado a los títulos de acción como *Metal Gear*, *Resident Evil*, *Star Wars* etc., ¿me podrías recomendar algún juego de la PS Vita que cumpla con estos requisitos?

Muchas gracias y espero que sigáis así muchos años (y ya puestos porque no me enviáis una camiseta o una gorra que siempre he querido una jejeje).

Uncharted tiene bastante acción, y es un juegazo. En verano llegará *Metal Gear HD Collection* y también tienes *Unit 13*.

David Rojo

FINAL FANTASY VERSUS XIII sigue su desarrollo, aunque Square no da mucha información. Aunque en el último trailer (imagen) ya se vieron secuencias "in game", han anunciado que lo próximo que enseñen ya será sobre la propia PS3.

Mario, Sonic y Link

@ ¡¡Hola Yen!! Soy Rodrigo, un chico que a pesar de su corta edad (14 años) soy un enorme apasionado de los videojuegos y de la revista. Primero, felicitaros por la revista, que ha hecho que tanta gente sea mas feliz (yo entre ellos). Por favor, pon estas preguntas, las necesito con urgencia.

■ Veras, he leído en una página (te doy una pista, empieza »

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:

■ telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
■ opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El envío de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

vuestra OPINIÓN



Hobby telemática

Jesús Lucindo (Calatayud)

Como expatriado temporal en el extranjero quería aprovechar esta columna de opinión para felicitar a todos aquellos que han hecho posible el poder leer la revista mediante vía telemática. Todos aquellos que somos suscriptores a Hobby Consolas y no nos encontrábamos en España, teníamos un grave problema: no poder disfrutar de nuestra dosis mensual de Hobby. Ahora bien, gracias a Internet y al servicio KIOSKO Y MÁS, esta barrera se ha podido solventar. Esta realidad ha sido posible desde hace unos pocos meses, siendo Hobby pionera en este campo como en muchos otros desde hace más de 20 años. Es por ello que quería dar mi más sincero agradecimiento a la editorial, a la distribuidora, etc. Pero, por encima de ellos, a todo el staff de la revista pues no sería posible sin ellos: desde el director hasta la coordinadora de publicidad pasando por todos los colaboradores. Por cierto, podrías adivinar dónde me encuentro a partir de la foto adjunta... supongo que muchos de vosotros ya habréis resuelto el enigma. Así es, en pleno paralelo 0° en el Ecuador. Por último, me quiero despedir con el deseo de poder recibir una de esas magníficas camisetas de colaborador de la revista, aunque eso sí no sé si me llegará hasta aquí (risas).

Yen: Muchas gracias de parte de todos. ¡Tenemos que adaptarnos a los nuevos tiempos!

vuestra OPINIÓN

Fiebre "secuelitis"

Juanjo de Pedro (Badajoz)

LLevo como jugón desde los 7 u 8 años y desde que tengo memoria siempre se ha "criticado" a las secuelas en el mundo de los videojuegos. A mi parecer la "secuelitis" no es el problema, lo es el uso sin cortapisas de estas. Veo bien las segundas partes ya que suelen mejorar ideas y conceptos previos para crear nuevas y mejores experiencias. Deben aportar ideas frescas, cuando una secuela está bien hecha y ofrece algo nuevo, el número no importa. Aunque la cosa cambia si lo que nos ofrecen no está a la altura de nuestras expectativas, y se convierten en situaciones clónicas o al hecho del que por esa secuela del momento nos perdamos nuevas y fantásticas historias.
Hay nuevas franquicias, pero algunas no se llevan el mérito que debiesen porque se las come la propia reputación de los grandes. En resumen, segundas partes sólo si están bien hechas. Y por último felicidades a la revista que al igual que vosotros cumplí 20 años en Octubre, un gran abrazo y seguid así, que al igual que los videojuegos formáis parte de la familia de muchos de nosotros que crecimos leyendo Hobby Consolas.

Yen: De acuerdo contigo. Una secuela puede ser un avance, pero a veces supone una repetición calcada al original.



por hobby y acaba en news) que Miyamoto va a crear una nueva franquicia. Vale, sería genial, pero... ¿¿Qué pasara con otras ya creadas como *The Legend of Zelda* o *Mario*?? Un gran temor que tengo es que las dejen de lado, aunque es casi imposible. Dime ¿¿qué crees que pasara con ellas??? :(

Mira, no casi, es imposible que Nintendo abandone sus dos sagas que son su seña de identidad. No te apures, Mario y Link son inmortales.

■ **Aunque bastante menos, también de Sonic. He oído que van a sacar *Sonic Dimensions* para Wii y Wii U. Según los rumores, parece ser muy interesante... ¿¿cuánto de verdad hay en ellos?? ¿¿Se sabe algo sobre la fecha de lanzamiento??**

Hay poco de verdad, es decir, Sega dijo hace poco que piensan seguir con Sonic, y no dudo de que Wii U es un destino perfecto para él, pero ni se ha dicho juego ni título.

■ **Por ultimo, tengo una Xbox, pero no sé hablar mientras juego. No sé si es que mi televisión carece de micrófono, si algo le pasa a mi Xbox o si es que yo soy torpe como yo solo y no se ponerlo. Así que dime ¿¿qué micrófono me aconsejas comprar y dónde para poder hablar mientras juego??. Incontables gracias y... ¡¡Seguid así, vuestra revista es sensacional, quedándome corto!!!**

Si no me das más detalles no te puedo ayudar mucho. Cualquier micrófono compatible con 360 debe funcionar, no tiene nada que ver con la televisión. Revisa si está bien conectado a la consola y si la configuración es correcta (en los ajustes de la consola).

Rodri Gil



ARDISTEL BLACKFIRE HARDCORE es un excelente mando para PS3, que imita en parte el diseño de los de 360. Es inalámbrico, está hecho de buenos materiales y funciona de maravilla. Lo podéis encontrar por unos 40 euros.

> « SE RUMOREA QUE LA FAMOSA JADE RAYMOND PODRÍA ESTAR TRABAJANDO EN EL PRÓXIMO JUEGO DE SPLINTER CELL »

Llego la hora de pelear

@Hola compañeros/as de vicio. Tengo unas dudillas y si me las pudierais aclarar, os estaría muy agradecido.

■ **En mis tiempos de Recreativas, les daba mucha vida a los juegos de lucha, como el *Street Fighter* y el *Tekken*, y aunque llevo mucho tiempo sin jugar a nungun juego de lucha, de un tiempo a esta parte me apetece recordar viejos tiempos. ¿Qué juego de lucha me recomendáis, el *Street Fighter IV*, el *Soul Calibur V* o el *Mortal Kombat*? Que no sea de super héroes, pues no me van demasiado.**

Te recomiendo, por este orden, *Street Fighter IV*, *Mortal Kombat* y *Soul Calibur V*. Y aunque no lo menciones, *Street Fighter X Tekken* también está muy bien.

■ **¿Se sabe si veremos un *Bayonetta 2*?**

No se sabe. De momento no hay nada, y como sabes sus creadores están con *Metal Gear Rising*.

■ **¿Se sabe la fecha de salida del *Final Fantasy Type-0*?**

No, se anunció para este año, pero dado que PS Vita ya está disponible, puede que haya cambio de planes.

■ **Tengo pensado comprarme un segundo mando para mi PS3, y me he fijado en el Ardistel Blackfire Hardcore. ¿Qué os parece como segundo mando? ¿Merece la pena su compra?**

Perfecto, es un excelente mando, que imita el estilo del de 360 con unos acabados de mucha calidad, y un precio razonable.

Marco Insa

Un nuevo Splinter Cell

@Hola Yen os leo desde hace mucho pero esta es la primera vez que escribo. Una clara y sencilla pregunta: ¿Sabes algo del próximo *Splinter Cell*? Soy un gran fan de la saga, los he jugado todos y aunque el último me decepcionó espero con impaciencia a que saquen otro. Ayuda por favor!!!!!!!

No hay nada concreto. Se rumorea que el proyecto en el que está trabajando Jade Raymond (la chica el primer *Assassin's Creed*) podría ser un nuevo *Splinter Cell*, de hecho ella así lo dijo hace dos años, pero son especulaciones más que otra cosa, porque la última vez que habló ni mencionó el juego. Tendrás que esperar

A Maz

Juegos en PS Vita

@Jelouuu Yen!! Qué tal te va todo? Mira me acabo de pillar la PS Vita y tengo un par de dudas con respeto a posibles juegos que vayan a salir, y quisiera saber si con tu sabiduría infinita has oído algo sobre ellos....... ¿Que sabes del *FIFA Street* y el NBA 2K 12 para PSVita?

El *FIFA* que llegará a PS Vita es el "normal". Y de *NBA 2K12* no se sabe nada.

■ **También quisiera saber si ¿sabes algo de una nueva aventura de RockStar que continúe el magnífico juego de *Red Dead Redemption* que no sea el *Undead Nightmare* para la Play 3 o para la PSVita?**

No se sabe nada, yo doy por seguro que el juego tendrá continuación, pero es difícil saber cuándo. Ten en cuenta que Rockstar tiene ahora *Max Payne 3* y *GTA V* en el horno, por lo que no será pronto.

■ **Y por último ¿Para cuándo un juego de Gran Hermano para Play 3? Gracias crack**

¿No tienes bastante con la brasa que dan en Tele 5?

Daniel Aldayturiaga

Juegos para 3DS

@Hola Yen. Tengo unas dudas, que espero puedas resolverme con ayuda de tu bola de cristal (vale, bromas a parte):

■ **Se supone que *Disney Epic Mickey 2* sería un juego multiplataforma, entonces ¿saldrá también para la Nintendo3DS?**

De momento solo se ha confirmado PS3, 360 y Wii, y puede que para Wii U. Veremos.

■ **Se ha hecho una pelicula del Profesor Layton, ¿ha llegado ya a España?, si es así, ¿dónde puedo conseguirla?**

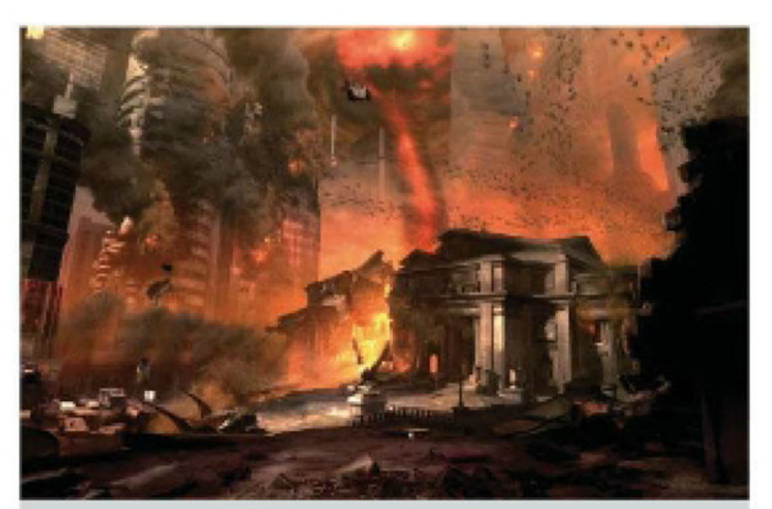
En los cines no se estrenó (Nintendo hizo un preestreno privado), pero en Amazon España, la edición alemana de DVD viene con voces y textos en español y a menos de 10 euros.

■ **¿Serán las tarjetas R.A. del juego *Kid Icarus: Uprising* para 3DS coleccionables (se venden por separado), como pasa con las figuritas de *Skylanders: Spyro's Adventures*? ¿Cuántas son? ¿Qué función tienen dichas tarjetas?, ¿funcionarán en el modo historia?**

Te cuento: con el juego te dan un sobre con cartas aleatorias. Podrás conseguir más a través del club Nintendo o con »



EL PROFESOR LAYTON Y LA DIVA ETERNA es la película protagonizada por el famoso investigador y basada en la saga de videojuegos. No se estrenó en los cines, pero se puede conseguir en DVD y Blu Ray (Amazon edición alemana).



DOOM 4. Esta es una de las imágenes que se han filtrado y que parecer ser pertenecen a un estado inicial del desarrollo. Han servido para que Id confirme que están en ello y que el resultado final será muy superior a este..

otros métodos como las que regala la Revista Oficial Nintendo. Las hay de personajes, monstruos y armas y se usan para juegos de combates. La verdad es que tienen muy buena pinta.

■ **Supongo que no se podrá transferir la partida de *Monster Hunter Tri*, de Wii, al *Monster Hunter Tri G*, para 3DS...**

PD: ¡A ver si desvelas ya tu identidad! Xd

¡¡Eso jamás!!! Bueeeno, quizá lo haga alguna vez... Pues me temo que no, son juegos distintos aunque compartan nombre.

María

Más Canis Canem Edit

@Hola Yen es la primera vez que te escribo.

Leo vuestra revista desde hace 2 años y tenía unas dudas que espero que me puedas resolver. Por favor publicadlo y gracias de antemano :

■ **Hace 3 años que compré el que para mí es el mejor juego de consolas de la historia *Canis Canem Edit*. Llevó tiempo escuchando rumores sobre la segunda parte ¿Hay algo fijo y en ese caso para cuándo y qué plataformas?**

Dan Houser, uno de los jefazos de Rockstar, admitió no hace mucho que quieren hacerlo, pero que dado que tienen muchos desarrollos sobre la mesa se decantaron por *Max Payne*. Puede que sí que haya segunda parte.

■ **¿El juego *Canis Canem Edit Schoolarship Edition* es un juego diferente al original o simplemente una adaptación?**

Es prácticamente el mismo juego, que salió para Wii, 360 y PC algo más tarde con algunos elementos añadidos

■ **¿Se sabe algo sobre el juego *I Am Alive*?**

Se sabe todo, pues ya lo tienes disponible en formato descargable para PS3 y 360.

■ **¿Habrá un nuevo *Gun* y *Red Dead Redemption*?**

Red Dead seguro, aunque puede que tarde, *Gun* lo veo más complicado.

Mario Formoso

¿Call of Duty Police Warfare?

@Hola hobbyconsoleros. Esta es la cuarta vez que os escribo y os vengo con una sola duda que espero me resolváis.

■ **He visto el trailer de un tal *Call of Duty: Police Warfare* que saldrá solo para PSN y Xbox Live y sus desarrolladores, que no son de Activision, quieren que esta última compañía les compre el juego. ¿Es verdad o fake?**

Es fake. Apunta mejor *Black Ops 2*, que parece que va tomando forma, y podría incluir, modo campaña normal y zombie y un super multijugador.

Marc

Quiere saber notas

@Hola Yen, es la primera vez que os escribo y llevo mas o menos un año leyendo vuestra revista. Me encanta *Metal Gear Solid* y voy a comprar el recopilatorio en HD para Xbox 360.

■ **¿Qué nota pusisteis a los juegos *Metal Gear Solid 2, 3 y 4*?**

Respectivamente, 96, 97 y 96

■ **¿Y al *L.A. Noire*?**

93.

Juan Ferrer Terés (Huesca)

Buscando acción clásica

@Hola Yen, lo primero daros la enhorabuena por el gran trabajo que realizáis todos los meses, leo vuestra revista desde aquel Bart Simpson de la portada y mi primera consola fue la Master System II así que me imagino que ya sabes de qué quinta soy. Mi pregunta es sobre segundas y terceras partes para Xbox 360, me encantan los FPS y los Hack & Slash, pero no juego online ya que me parece muy repetitivo, ¿Se sabe algo de *Dante's Inferno 2*, *Castlevania LoS 2* y *La Fueza III*? ¿Y de *Doom 4*? Hay rumores de cancelación y dado que hace tiempo que no se habla, ¿son ciertos?.

De *Dante´s* los rumores son contradictorios. Por un lado se dice que están trabajando en el guión y por otro que EA no lo contempla por el escaso éxito del primero. De *Castlevania*, todo apunta a que Mercury Steam ya está en ello, y David Cox, el productor, se deja querer cada vez que le preguntan. De Star Wars, nada de nada. Y en cuanto a *Doom 4* hay todo un culebrón. Se llegó a anunciar su cancelación, algo que desmintió rotundamente Id Software, y ahora se han filtrado unas imágenes que por lo que se ve pertenecen a un estado inicial del desarrollo, porque Id asegura que "no tienen nada que ver con lo que será el juego final".

■ **¿Conoces alguna nueva ip del estilo que te comento?**

Quizá *Devil´s Third* o *Lollipop Chainshow* te valgan.

Daniel Fernández.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Bien Yen, voy a descubrir ante todos tus lectores si eres hombre o mujer. Sólo debes responder sinceramente a esta pregunta: ¿Prefieres los juegos de "Cooking Mama" o los "CoD"?

Yen: Pues me gustan los dos. ¿Qué pasa, que los hombres no cocinan?.

@Yen, Yen, Yen... ¿Verdad que las fotos que nos muestras en las que dices aparecer las has sacado de "google imágenes"? ¡Qué te parta un rayo si me equivoco!

Yen: Ni idea, no soy responsable de si cuelgan mis fotos en internet. Ah, y que te parta a ti, vaya.

✉Yen, ¿cuándo te jubilas? Lo digo porque quiero tu puesto

Yen: Pues con la nueva ley, me queda un buen rato. Búscate otra cosa, majo.

@Queja, que no salga una edición cada 2 semanas, y por pedir que no quede, más hojas por qué no.

Yen: Sí, tú da ideas al director... responder el doble de preguntas... ¡horror!

@Es increíble el parecido entre Torrente y Duke Nukem pero ¿habéis comparado Duke Nukem a Charly Sheen?



Yen: Pues ahora que lo dices... desde luego los dos tienen una vida igual de entretenida...

@Igual ya te lo han preguntado antes pero aun a riesgo de salir en el "¡Qué me dices!" ¿Todo lo que publicas ahí es verídico?

Yen: Aquí tienes la prueba, te estoy publicando tu pregunta. Sí, sé que a veces cuesta creerlo...

265 TIENDAS EN TODA ESPAÑA



Entra en www.GAME.es/tiendas y encuentra tu tienda más cercana

Sólo por ser socio de GAME
¡Ventajas al instante!

¡Los Mejores Juegos al Mejor Precio!

¡Reserva tus juegos en GAME y aprovecha todas sus ventajas!

Sniper Elite V2

+ DLC Matar a Hitler

27/04 2012





Promoción limitada a 500 uds. (PS3) y 250 uds. (Xbox 360)

Prototype 2

Edición limitada

Sólo en GAME venta exclusiva

24/04 2012



La Edición Limitada incluye:

- Código de acceso a Radnet
- DLC Biobomb Buttkicker
- DLC Vehicle Specialist
- Behind the scenes - DVD Avatar

Promoción limitada a 1.000 uds. (PS3) y 1.000 uds. (Xbox 360)

Max Payne 3

+ Bolígrafo Bala + DLC

18/05 2012



Promoción limitada a 750 uds. (PS3) y 500 uds. (Xbox 360)

NINTENDO 3DS



Por sólo 19,95 €
Precio unitario

Modern Warfare 3



Por sólo 49,95 €
Precio unitario

Promoción válida desde 28/03/2012 hasta 11/04/2012

NINTENDO DS



Por sólo 9,95 €
Precio unitario

Formula 1 2011



Por sólo 24,95 €
Precio unitario

PSP



Por sólo 7,95 €
Precio unitario

Fallout 3





Por sólo 9,95 €
Precio unitario

PlayStation 2



Por sólo 6,95 €
Precio unitario

M. Jackson o Raving Rabbids





Por sólo 9,95 €
Precio unitario



Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 30/04/12. Impuestos incluidos.

www.GAME.es

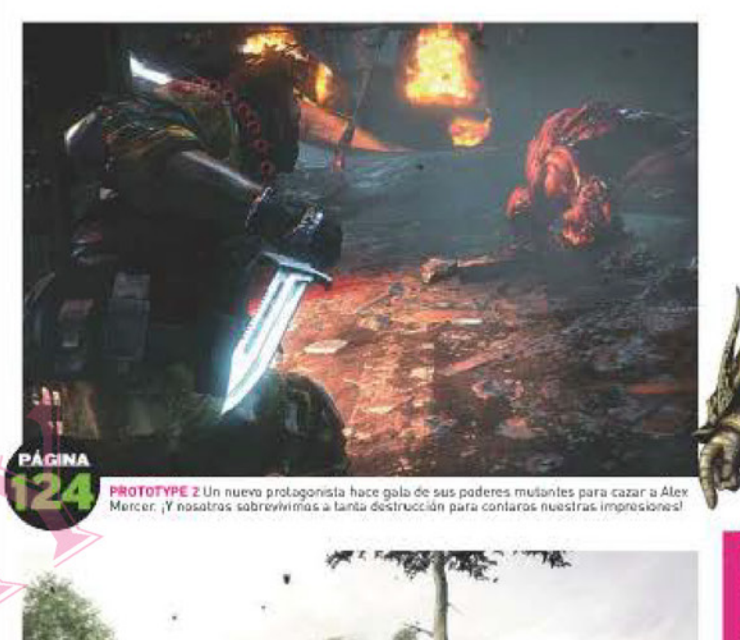






PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 124

PROTOTYPE 2 Un nuevo protagonista hace gala de sus poderes mutantes para cazar a Alex Mercer. ¡Y nosotros sobrevivimos a tanta destrucción para contaros nuestras impresiones!

PÁGINA 128

PANDORA´S TOWER

Nuestra Wii se ha convertido en el refugio de grandes juegos de rol. Esta es nuestra toma de contacto con una aventura mágica, en la que tendremos que enfrentarnos a trece torres, custodiadas por otros tanntos monstruos, para librar a nuestra amada de una maldición.

PÁGINA 126

DRAGON´S DOGMA. Este mundo abierto se ha llenado de peligrosas criaturas. ¿Qué tal si empuñamos una espada y nos vamos de "limpieza" con unos amigos?



PÁGINA 130

KINECT STAR WARS. A falta de un sable de luz real, éste se controla con nuestro cuerpo.

EN ESTE NÚMERO...

El rol medieval y la ciencia ficción se disputan los lanzamientos más prometedores de los próximos meses. ¿Cuál es vuestro género favorito?

PlayStation 3

Dragon´s Dogma ... 126
Prototype 2 ... 124

Wii

Pandora´s Tower ... 120

Xbox 360

Dragon´s Dogma ... 126
Kinect Star Wars ... 130
Prototype 2 ... 124



BLACKWATCH QUIERE FRENARNOS en nuestra lucha contra el virus, pero nosotros nos resistiremos.

■ 24 de abril ■ Activision ■ Acción

PROTOTYPE 2

Las gramíneas están dando problemas a los alérgicos, pero ningún mal se expande tan violentamente como el virus Mercer...

■ **LOS VIOLENTOS ACONTECIMIENTOS QUE VIVIÓ ALEX MERCER** han cambiado la ciudad de Nueva York para siempre... y con ella, a sus habitantes. En la secuela del interesante *Prototype*, nuestros ojos (y manos) se posarán sobre un nuevo héroe, el sargento James Heller, que tiene una motivación de peso: está convencido de que Alex Mercer y sus poderes mutantes son los responsables de la muerte de su familia. Así pues, el que antaño fue protagonista, ahora será el villano a eliminar... al menos en principio. Una vez arranque el argumento (por cierto, la secuencia introductoria pondrá a los fans la piel de gallina, palabrita de Hobby Consolas), tocará ponerse manos a la obra.

Los primeros compases del juego serán en realidad un sencillo tutorial en el que aprenderemos los movimientos básicos y seremos atacados por Alex, lo cual provocará que "heredemos" sus poderes. Así, nuestro amigo James descubrirá que es capaz de metamorfosear su cuerpo, saltar más que un canguro con esteroides, planear, correr por las paredes o levantar objetos de toneladas de peso. Como sucedió en la primera parte, tendremos libertad para movernos libremente y explorar la ciudad Nueva York Zero, que estará plagada de enfrentamientos, misiones secundarias y lugares por descubrir.

→ PRECISAMENTE, NUEVA YORK SERÁ LA PROTAGONISTA en gran medida. Aunque no estará recreada milimétricamente, sí encontraremos sus lugares más famosos. Ahora bien, la urbe ha sido modificada por el virus y la presencia de la pérfida organización Blackwatch, por lo que visitaremos tres zonas bien diferenciadas: la verde será relativamente normal, la amarilla estará fuertemente vigilada y la roja estará infestada de mutantes. "No problemo", el sargento Heller estará dispuesto a enfrentarse a todos con tal de descubrir la verdad. ■

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Visualmente, el juego ha ganado mucho y tendremos una gama de movimientos salvaje. Solo nos preocupa que se haga repetitivo.

LAS CLAVES



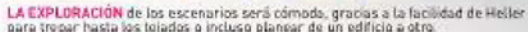
1 **LOS PODERES** del protagonista y los enemigos serán más espectaculares y sangrientos que nunca.



2 **LA CIUDAD** irá evolucionando con nuestras peripecias. Explorarla a fondo será fundamental.



3 **LA TRAMA** incluirá muchos personajes secundarios y referencias a la aventura original de Mercer.



LA EXPLORACIÓN de los escenarios será cómodo, gracias a la facilidad de Heller para trepar hasta los tejados o incluso planear de un edificio a otro.



GANAREMOS PODERES a medida que acumulemos experiencia y la invirtamos en la "tienda de mejoras". Los que reservéis el juego ganaréis mejoras exclusivas.



LOS ENEMIGOS llegarán a tener un aspecto tan descomunal como este.



¡OJO AL DATO!



Buenos antecedentes...
EL PRIMERO TUVO BUENA ACOGIDA
Prototype salió para PS3 y Xbox 360 hace un par de años. Vendió dos millones de unidades y agradó a gran parte de la comunidad (nosotros le dimos una nota de 85). ¿Será capaz de superar su marca?

■ MÁS PODERES, VIOLENCIA Y VARIEDAD PARA UNA SECUELA DE LO MÁS APOCALÍPTICA ■



LAS MUTACIONES de Heller permitirán convertir su brazo en látigo, guadaña, mazo...





■ Mayo ■ Capcom ■ Rol

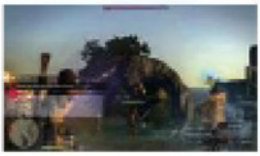
DRAGON'S DOGMA

Los juegos con dragones siempre nos han robado el corazón. En este caso es literal, porque una de esas bestias aladas nos lo ha arrancado. Motivo más que suficiente para ir a darle caza, ¿verdad?

LAS CLAVES

1 UN MUNDO ABIERTO para explorar, repleto de mazmorras, misiones, ciudades, objetos y personajes por descubrir.

2 LOS COMBATES contra los jefes finales. Cada uno requerirá una estrategia distinta para derrotarlo.



3 LOS PEONES nos darán pistas y consejos, además de repartir leña a nuestros enemigos. ¡Mola!

■ **LOS DESARROLLADORES JAPONESES** se han dado cuenta de que los JRPG (juegos de rol con un marcado toque oriental) no se han asentado en la nueva generación, al menos en Occidente. Por eso, Capcom está creando *Dragon´s Dogma*, un mundo de fantasía abierto, con combates en tiempo real y decenas de quests secundarias, al más puro estilo occidental.

Primero crearemos a nuestro personaje eligiendo entre tres clases básicas: guerrero, mago y "strider" (lucha con arco y dagas). A partir de ahí, nos embarcaremos en un gigantesco viaje para recuperar nuestro corazón. Será gigantesco por la duración (podrá llegar a las 100 horas de juego) y por el tamaño de los enemigos, criaturas inmensas por las que incluso podremos trepar.

→ **LA MEZCLA DE GÉNEROS SERÁ SU MAYOR BAZA,** pero lo que más llamará la atención será el sistema de peones, los compañeros controlados por la IA que nos ayudarán en la aventura. Crearemos uno que nos acompañará siempre, y al que podremos enviar (online) para que otros jugadores lo contraten (descarguen). Recordará todo lo que haga en sus aventuras, dándonos consejos de batallas que aún no hemos librado, por ejemplo. También nos acompañarán otros dos peones de otros jugadores, que podemos contratar online. Una interesante propuesta para incluir elementos online en un juego offline.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

La mezcla de rol, *Monster Hunter* o *Shadow of the Colossus* tiene muy buena pinta, pero habrá que ver si consigue engancharnos.



LOS ENEMIGOS SERÁN TAN INMENSOS como esta enorme hidra. Para atacar sus puntos débiles podremos trepar por ellos al estilo *Shadow of the Colossuss*.

LO PRINCIPAL SERÁN LOS COMBATES pero habrá que explorar mazmorras, visitar ciudades, recoger ítems...

UNO DE ESTOS DRAGONES Recuperarlo será tarea nuestra.

EL JUEGO COMBINARÁ batallas tipo *Monster Hunter* en grupo con la libertad típica que ofrecen los juegos de rol occidentales.

■ CAPCOM SE LANZARÁ POR PRIMERA VEZ A LOS JUEGOS DE ROL EN MUNDOS ABIERTOS ■

¡OJO AL DATO!

Regalo estilo Capcom...

INCLUIRÁ UNA DEMO DE *RESIDENT EVIL 6*

Los creadores de *Dragon´s Dogma*, Hideaki Itsuno (director de *Devil May Cry 4*) y Hiroyuki Kobayashi (productor de *Resident Evil 4*) han decidido que la copia de *Dragon´s Dogma* incluya una demo del esperadísimo *Resident Evil 6* en exclusiva. ¡Que ganas de probarla!



LAS CLAVES

1 **LAS 13 TORRES** serán un verdadero reto para nuestra inteligencia y nuestra habilidad en los combates contra jefes.

2 **LA CADENA DE ORICALCO** será indispensable para atizar a los enemigos y avanzar por los escenarios.

3 **ALIMENTAR A HELENA** a tiempo evitará que se convierta en monstruo y que termine la partida.

13 de abril **Nintendo** **Rol**

PANDORA´S TOWER

Nadie debe obsesionarse con la dieta; pero tener que alimentar a nuestra novia con la carne de 12 monstruos puede ser una locura.

HELENA ES UNA CHICA CON SUERTE: la acaban de elegir para cantar en el festival más importante de su país (tranquilos, que no es Eurovisión). Sin embargo, de repente le cae una maldición que la transforma en un horrible monstruo. Su novio Aeron partirá junto a ella y a una extraña anciana en busca de la cura, que consistirá nada menos que en alimentarle con la carne de los "amos", unos jefes finales que viven en las 13 torres que forman el "resort" Pandora.

Para conseguir llegar a estos monstruos tendremos que escalar las torres acabando con decenas de enemigos, resolviendo puzles y saltando de plataforma en plataforma. No será un juego de rol puro, pese a que crearemos ítems, subiremos de nivel y recogeremos decenas de objetos para mejorar nuestro equipamiento. El estilo será más parecido a una aventura que a un RPG.

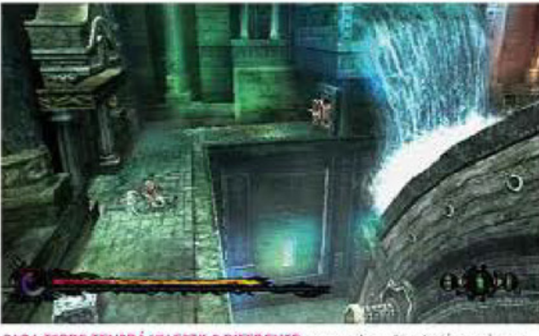
→ LA MEJOR AYUDA DURANTE NUESTRO VIAJE será la cadena de Oricalco, muy parecida al látigo de *Castlevania*. Según la zona del enemigo que golpeemos con ella (usando el Wiimote) podremos robarle el arma o cubrirle la cabeza para que no vea, por ejemplo. Además, será indispensable para explorar, balancearnos por los aires, alcanzar zonas difíciles, recoger objetos lejanos, etc.

El desarrollo será muy frenético, ya que tendremos que volver de las torres cada cierto tiempo para alimentar a Helena antes de que se transforme. Además, también podremos hacer regalos a nuestra amada y cuidarla, lo que influirá en el final que veremos cuando acabemos la partida. HC

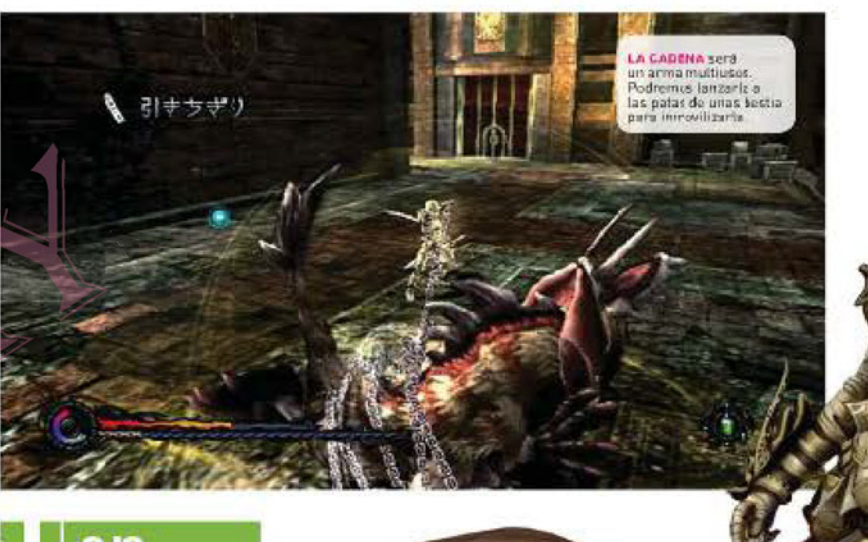
→ PRIMERA IMPRESIÓN
La mecánica es entretenida, pero veremos si no se hace repetitiva con las horas.



LAS ESCENAS que cuentan la historia, muchas de ellas sin voces, estarán llenas de emociones y de intensidad. Los amados se parecerán a los protagonistas de Ico.



CADA TORRE TENDRÁ UN ESTILO DIFERENTE, aunque la ambientación será muy parecida. En TorreFontana tendremos que volver a poner en marcha un viejo molino.



LA CADENA será un arma multiusos. Podremos lanzarla a las patas de unas bestia para inmovilizarla.

¡OJO AL DATO!



Igual que los japoneses...
TAMBIÉN TENDRÁ UNA EDICIÓN LIMITADA

En los últimos tiempos no solo están llegando grandes títulos de rol japonés a Wii (como *Xenoblade* o *The Last Story*) sino que además lo hacen con ediciones especiales. En esta ocasión, vendrá en una caja metálica y con un libro con imágenes del arte del juego.



AERON será poco hablador, pero muy resolutivo a la hora de traer una cena "bestial".

PANDORA´S PROMETE "REVITALIZAR" EL CATÁLOGO DE NOVEDADES DE Wii





LAS CLAVES



1 EL CONTROL CON KINECT nos permitirá utilizar nuestro cuerpo para destruir ciudades, con un rancor, bailar o combatir con sables de luz.



2 LOS MINIJUEGOS son muy variados, soportan multijugador y están perfectamente ambientados en la saga de La Guerra de las Galaxias.

■ 3 de abril ■ Microsoft ■ Acción

KINECT STAR WARS

TODOS HEMOS IMAGINADO alguna vez utilizar la Fuerza para mover objetos a distancia, o empuñar un sable de luz y enfrentarnos a las tropas imperiales. Y eso es precisamente lo que nos ofrecerá *Kinect Star Wars*: una experiencia completa basada en la saga cinematográfica de George Lucas. El modo historia será un juego de acción en tercera persona, ambientado entre los Episodios I y II, en el que encarnaremos a un caballero Jedi que lucha contra la Federación de Comercio.

→ TAMBIÉN PODREMOS PARTICIPAR EN MINIJUEGOS como las carreras de vainas (8 pruebas ambientadas en cuatro planetas como Tatooine o Coruscant), de destrucción controlando a un Rancor, e incluso de baile, con canciones actuales "adaptadas" al universo Star Wars. Todos estos minijuegos se controlarán con nuestro cuerpo, haciendo un excelente uso del sensor de movimientos de Xbox 360, y permitirán a un segundo jugador sumarse en cualquier momento. De hecho, también habrá un modo "versus" para dos amigos, en el que podremos combatir con personajes de las seis películas. La estupenda ambientación (con C3PO y R2D2 como anfitriones del juego) se completará con uno de los mejores modos 3D estereoscópicos que hemos podido probar en la consola de Microsoft.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Aunque la primera vez que se mostró nos dejó algo fríos, la verdad es que este compendio de minijuegos cada vez tiene mejor pinta. Los minijuegos de velocidad, baile y destrucción le añaden "chicha" a los combates de sable láser.

CONCURSO

RESIDENT EVIL® REVELATIONS

¡Participa en este sorteo y llévate uno de estos premios!

→ CONSOLA 3DS *
+ Juego RESIDENT EVIL REVELATIONS

*No incluye el botón deslizante Pro

→ 9 Juegos RESIDENT EVIL REVELATIONS

BASES DEL CONCURSO

1. Fecha límite para participar: 26 de abril de 2012.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos en el envío de los premios.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6. La participación en el presente concurso implica la total aceptación de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Entre todos los mensajes recibidos, un equipo de redacción elegirá a losganadores. Quedan excluidos de este sorteo los empleados de Axel Springer España. Cualquier supuesto no especificado en estas bases,será resuelto inapelablemente por Axel Springer España.
8. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos por el servicio de correos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales

Cómo participar

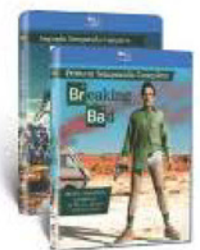
Envía un mensaje de texto desde tu móvil al **número 27363** poniendo: **evil247** (espacio) **una palabra** que defina nuestra revista (espacio) **tus datos personales** (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives).

Coste del mensaje 1,42 € (IVA incluido).
Axel Springer España S.A. Teléfono: 902 111 315
www.axelspringer.es
C/Santiago de Compostela 94, 2ª planta 28035 Madrid.
Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

MUCHO MÁS QUE VIDEOJUEGOS



ESTRENOS DVD



Breaking Bad Temporadas 1 y 2

- Género Drama
- Protagonistas Bryan Cranston, Anna Gunn, RJ Mite...
- Director Varios
- Precio 39,99 € cada una
- También en DVD 29,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Un profesor de química que se enfrenta a un cáncer de pulmón y está sin un céntimo encuentra la solución a sus problemas fabricando y vendiendo metanfetaminas a un ex-alumno. A medida que el negocio crece, lo hacen también las mentiras...
EXTRAS DVD: Episodio piloto, Escenas eliminadas, cortometrajes... *

4 Lions

- Género Comedia
- Protagonistas Riz Ahmed, Kayvan Novak, Nigel Lindsay...
- Director Christopher Morris
- Precio 15,95 €
- También en Blu Ray 20 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Cuatro musulmanes que viven en Gran Bretaña toman la decisión de convertirse en terroristas. Omar y Waj deciden viajar a Pakistán para asistir a un campo de entrenamiento para kamikazes, mientras que Barry y Fessal se dedican a adiestrar cuervos para que transporten bombas. Aunque son peligrosos, sus excesos y desastrosos errores no hacen más que causar risa.
EXTRAS DVD: Tráiler, Corto: La culpa de David Victori, Ficha artística... *

Eva

- Género Ciencia ficción
- Protagonistas Daniel Brül, Marta Etura, Alberto Ammann...
- Director Kike Maíllo
- Precio 15,95 € (Ed. Especial)
- También en Blu Ray 21,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: En un futuro próximo en el que los humanos viven junto a criaturas mecánicas, Alex, un ingeniero cibernético, recibe el encargo de la Facultad de Robótica de crear un niño robot. Su rutina se verá alterada inesperadamente por Eva, la hija de su hermano, una niña especial y magnética con la que teje una estrecha relación.
EXTRAS DVD: Trailers, Making of, Spots, Flashback, Final alternativo, Secuencias eliminadas... *

LIBROS

La fuga de Logan

Se reedita un clásico de la ciencia ficción. En él, William F. Nolan y George Clayton Johnson imaginan un mundo inquietante en el que la vida debe acabar a los 21 años para evitar la superpoblación.

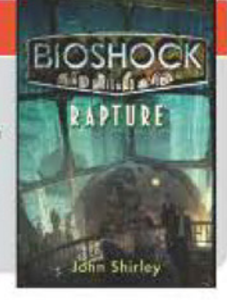
- Editorial Hydra ■ Precio 15 €



Bioshock: Rapture

Esta novela de John Shirley explica el origen del universo que descubrimos en el genial juego de PS3 y Xbox 360: cómo Andrew Ryan quiso hacer realidad su utopía de una sociedad perfecta en la ciudad de Rapture.

- Editorial Timun Mas ■ Precio 19 €







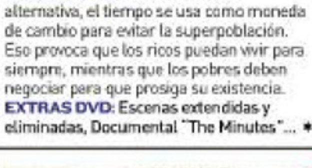
ESTRENOS DVD

In Time

- Género Acción
- Protagonistas Justin Timberlake, Amanda Seyfried...
- Director Andrew Niccol
- Precio Blu Ray 21,95 € (incluye versión DVD y copia digital)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★





ARGUMENTO: En una sociedad alternativa, el tiempo se usa como moneda de cambio para evitar la superpoblación. Eso provoca que los ricos puedan vivir para siempre, mientras que los pobres deben negociar para que prosiga su existencia.
EXTRAS DVD: Escenas extendidas y eliminadas, Documental "The Minutes"... *

Los tres mosqueteros



- Género Acción
- Protagonistas Logan Lerman, O. Bloom, M. Jovovich...
- Director Paul W.S. Anderson
- Precio 17,99 €
- También en Blu Ray 21,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: El director de la saga Resident Evil firma esta adaptación de la novela homónima de Alejandro Dumas, que nos transporta de nuevo a un mundo de espadachines lleno de aventuras e intrigas. Por aquí desfilan personajes tan conocidos como el propio Dartagnan, el Cardenal Richelieu o Milady de Winter.
EXTRAS DVD: Audiocomentario, Reparto & Técnicos, La ambientación, Acción en el siglo XVII, Escenas eliminadas o extendidas. *

Pack Rob Zombie



- Género Terror
- Protagonistas Sid Haig, Bill Moseley, Tyleer Mane...
- Director Rob Zombie
- Precio 20 €
- También en Blu Ray 34,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Los aficionados al cine gore y de terror no pueden pasar por alto este recopilatorio. Incluye tres películas que llevan la firma de Rob Zombie, uno de los directores más aclamados del género: Halloween 2, Los renegados del diablo y La casa de los 1000 cadáveres. Son varias horas llenas de sangre, tensión y personajes retorcidos.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas, Tomas falsas, Make-up Test, Tráiler, Filmografías, La familia al completo... *

CINE

Battleship

La licencia del juego Hundir la flota (sí, habéis leído bien) es el punto de partida de esta historia de ciencia ficción, en la que un acorazado debe enfrentarse a una invasión alienígena.

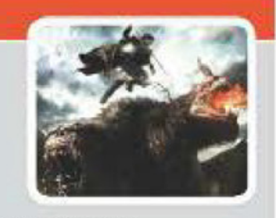
- Productora Universal ■ Estreno 13 de abril



Ira de titanes

En esta película, situada diez años después de Furia de Titanes, Perseo se ve obligado a bajar a los infiernos para rescatar a Zeus, derrotar a los titanes y salvar a la humanidad.

- Productora Sony Pictures ■ Estreno 30 de marzo





BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



▲ EL NINJA MÁS COMPLETO

Ryu Hayabusa ya ha sacado su katana "a pasear" en *Ninja Gaiden 3*, y lo mejor es que también nos ha preparado una sabrosa edición de coleccionista de su juego. Incluye un libro de arte, un CD con la banda sonora, una figura de coleccionista y un código para descargar una demo del próximo *Dead or Alive 5* con cuatro luchadores.

Más información en: www.game.es
Precio: 99,95 €

UNA CAMISETA PARA LA MEMORIA ▶

En un número con la portada de *Assassin´s Creed III* no podía faltar una camiseta como esta. No es oficial, pero no nos negaréis que su diseño con la etiqueta de las píldoras para la memoria "marca Abstergo" mola.

Más información en: www.fanisetas.com
Precio: 19,95 €





◀ LOS PELUCHES DE LAS GALAXIAS

Hasta 8 personajes de la saga Star Wars nos llegan convertidos en muñecos de peluche. A los que os mostramos aquí al lado se suman Yoda, Boba Fett, un Jawa y el Ewok Wicket. Miden 15 cm. y os aseguramos que son simpatiquísimos.

Más información en: www.mediamarkt.es
Precio: 14,99 € cada uno



▲ EL COMANDANTE SHEPARD TE GUARDA EL DINERO

Con *Mass Effect 3* ya en la calle, seguro que hay muchos fans que tienen un subidón de aúpa con la saga. Por eso queremos proponeros este monedero, que lleva el logo de N7 en su exterior, y el del juego en la parte interior.

Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 14,95 €

TENGO UNA CARTA PARA TI, NARUTO ▶

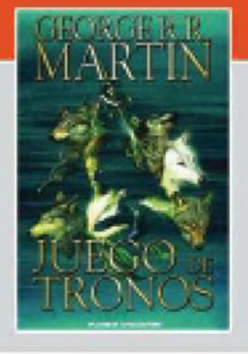
Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Generations llega con una Card Edition que incluye un póster con un mensaje de Masashi Kishimoto y dos sobres de cartas, principiante y expansión, que se pueden usar dentro del propio juego.

Más información en: www.game.es
Precio: 75,99 €



CÓMICS

Juego de Tronos



La aclamada Canción de Hielo y Fuego recibe por fin su adaptación al cómic, con guión de Daniel Abraham y dibujos de Tommy Patterson. Comenzamos, cómo no, con la primera parte, Juego de Tronos.

Publicado por: Planeta De Agostini
Precio: 14,95 €

Kirby: Génesis



Los creadores de Marvels vuelven a unirse tras quince años para crear un universo en el que confluyen todos los personajes creados por el legendario dibujante Jack Kirby.

Publicado por: Panini
Precio: 15 €

HOBBY SHOPPING

➔ Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

EL MES QUE VIENE

ALIENS
COLONIAL MARINES

¿MIEDO? EN EL PRÓXIMO NÚMERO TE ENSEÑAREMOS SU VERDADERO SIGNIFICADO...

Y NO TE PIERDAS... LOS RESULTADOS DE LOS MEJORES DE 2011

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Borja Abadie, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15. Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15. Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777. Fax 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apinto Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 05/2012

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
Tlf. 902 70 42 43
ARGENTINA. York Agency, S.A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S.A. de C.V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental

Printed in Spain
HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro

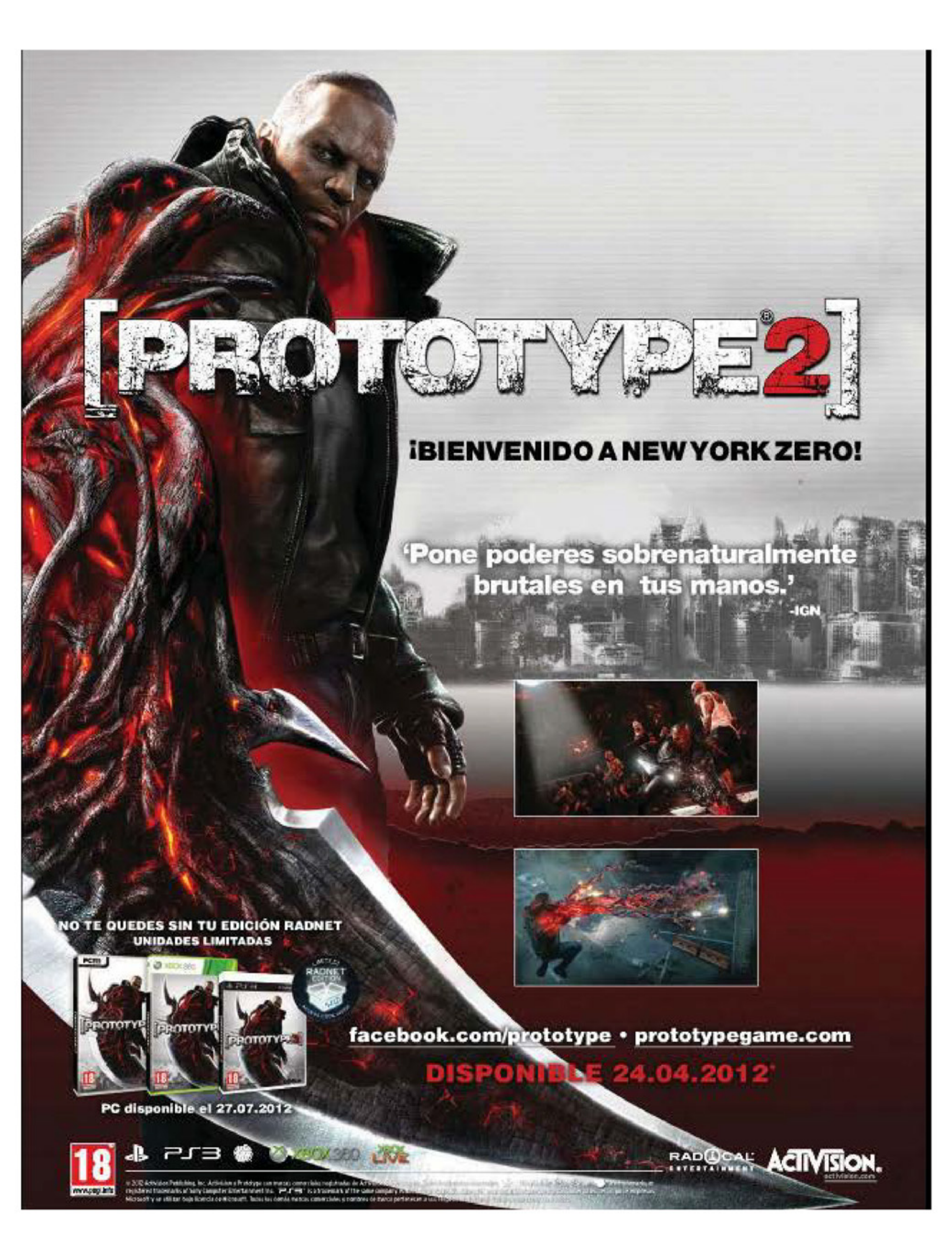
Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.




ASSASSIN'S
CREED
III
18
www.pegi.info
HOBBY
CONSOLAS
©2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks
of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
UBISOFT


PROTOTYPE 2
¡BIENVENIDO A NEW YORK ZERO!
'Pone poderes sobrenaturalmente brutales en tus manos.'
-IGN
NO TE QUEDES SIN TU EDICIÓN RADNET
UNIDADES LIMITADAS
facebook.com/prototype • prototypegame.com
DISPONIBLE 24.04.2012*
PC disponible el 27.07.2012
RADICAL ENTERTAINMENT
ACTIVISION.